

TIPS: NEW SUPER MARIO BROS. U

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE



ESTE MES REVISAMOS

LEGO THE LORD OF THE RINGS, MASS EFFECT 3, LAST BLADE Y CALL OF DUTY: BLACK OPS II.



• Chile $1,800.00
• Perú Ns 9.50

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

ZAEL

THE LAST STORY™

SUMARIO

▼ La batalla final tendrá un desenlace épico en Wii U.





▼ Regresa Ryu Hayabusa a la consola casera de Nintendo.

REVIEWS

NUESTRA PORTADA



▲ Warriors Orochi 3 cuenta con más de 100 personajes.

GUÍA DE COLOR



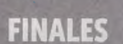
▼ Sácale provecho a **NSMB U** con los tips que incluímos en esta edición.



▼ Repasa la historia del Wii en Uno con el Control.



© Mistwalker



Te comentamos el desenlace de la historia del mejor título para Wii.



COMUNIDAD

TIPS

PREVIEW

DE INTERÉS

EDITORIAL

Enero 2013



Iniciamos 2013 con una buena cantidad de títulos en camino

Dos consolas, Wii U y Nintendo 3DS. Muchos desarrollos están por aparecer en este año que inicia, poco a poco conoceremos fechas de salida y marcaremos el calendario. Todo a su momento. Por lo pronto, dos buenos ejemplos de lo que estaremos recibiendo con el paso de los días, **Luigi's Mansion: Dark Moon**, para el Nintendo 3DS, y **Pikmin 3**, para Wii U. Éstos son títulos de Nintendo, pero también hay licencias que vendrán con toda la fuerza, como el caso de Ubisoft con su **Rayman Legends**, SEGA con **Aliens: Colonial Marines** y WB Interactive con **Injustice: Gods Among Us**, todos para Wii U.



▲ El panorama luce excelente, estamos listos para continuar.

Adentrémonos entonces en el primer ejemplar del año 22 de Club Nintendo. Seguimos presentando secciones nuevas, además de nuestras revisiones, reportes de eventos y unos tips para ayudarte en **New Super Mario Bros. U**. Está claro que el nuevo formato ha sido del agrado de ustedes, así nos lo han hecho saber en los diferentes medios. ¡Gracias, los seguiremos escuchando! Encuéntrennos en Internet como RevistaCN.

Toño Rodríguez
Editor



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
José de Jesús Cabrera
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR DIGITAL
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
GERENTE AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTORA MÉXICO
Refugio Michel García



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda
DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
COLOMBIA, VENEZUELA, ECUADOR, PERÚ Y C.A.
Luis Fernando Posada
ESTADOS UNIDOS Y CARIBE
Sergio Carrera
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
Carlos Garrido

GERENTES GENERALES
CENTROAMÉRICA Francisco Campos
CHILE María Eugenia Goiri
ECUADOR Hernán Crespo
VENEZUELA María Rosa Velandia
GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
JEFE DE VENTAS GUAYAQUIL
María Gabriela Navarrete
COORDINACIÓN Y VENTAS QUITO
Tania Paz y Diana Dávila
DIRECTORA DE VENTAS ESTADOS UNIDOS E INTERNACIONAL
Madelin Bosakewich
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD MÉXICO
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona
Christian Rojas
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva
JEFE DE VENTAS VENEZUELA
María Claudia Moreno

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR INTERNACIONAL
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Jessica Bustos
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
DIRECTORA MÉXICO
Rosario Sánchez Robles
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
GERENTE DE MARKETING Y NUEVOS NEGOCIOS CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING ECUADOR
Carolina Vivanco
GERENTE INTELIGENCIA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
Mariana Toledo
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
DIRECTOR PUNTO DE VENTA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
John Jairo Mejía
DIRECTORA MÉXICO
Sylvia Cañas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badilllo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
DIRECTORA ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO / MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 22 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2013. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., Tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700 Tel. 55 5354-0100.
Impresa en Chile por: Quad Graphics Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Estación Central Santiago de Chile, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Monello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio laca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



Pasacartas

Enero 2013

Arrancamos el año con mucha información y noticias para las consolas de Nintendo

Bowser comenta

Los nipones ya están estrenando Wii U con **Monster Hunter 3G HD**, apuesto a que si me hubieran incluido, en lugar de a **Brachidos**, esos cazadores no tendrían oportunidad.

© Capcom

Wii Mini

¡Qué tal! ¿Cómo están todos en la redacción? Me da gusto saludarlos y más aún felicitarlos por su aniversario. Ahora bien, ¿saben cuándo llegará el Wii Mini al resto del continente? Y ¿cuál es la diferencia de Wii Mini con respecto a las otras versiones de Wii (además de su tamaño, claro)?

Ernesto Farías Z.
México, DF

¡Hola, Ernesto! Los primeros anuncios de Wii Mini surgieron en Canadá. De hecho, allá está disponible desde hace unas semanas, y a pesar de que Nintendo no ha dado una postura oficial sobre si lo llevará a más países, casi estamos seguros de que sí pasará, será cuestión de esperar los comunicados. Ahora bien, Wii Mini, a diferencia de otras versión de Wii, no incluye tarjeta de red, por lo que no será posible el juego en línea, entrar al Canal de Tienda de Nintendo (WiiWare, Consola Virtual), además de otras funciones como Noticias, Canal Internet, Canal Nintendo, entre otros. También se omitió la retrocompatibilidad con Nintendo GameCube, así como la posibilidad de insertar tarjetas SD.





▲ Se trata de una versión básica de Wii que luce por su tamaño y será ideal para pequeños jugadores que no requieran de las funciones completas de la consola convencional.

Tienda virtual Wii U

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Soy un fan de su revista y éstas son mis preguntas: ¿Wii U tendrá una eShop como la del Nintendo 3DS con juegos gratis sin pagos?
¿Wii U tendrá juegos de **Pokémon** con el estilo tradicional a las portátiles? Me refiero al tipo Aventura y RPG.

Andrés Antonio Calderón
Vía correo electrónico

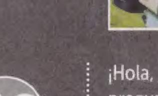
Wii U arrancó desde su primer día con acceso a la tienda en línea, conocida también como eShop. Allí podrás encontrar contenido similar a lo que antes veías en Consola Virtual y WiiWare, sólo que ahora se agregó la posibilidad de comprar juegos completos, como ocurre en N3DS. De hecho, prácticamente puedes encontrar toda la variedad de juegos actuales para Wii U en formato físico o digital (**ZombiU**, **Warriors Orochi 3 Hyper**, **New Super Mario Bros. U**, **TEKKEN Tag Tournament 2: Wii U Edition**, **Trine 2: Director's Cut** y varios más). Cabe destacar que para que puedas descargar tu juego necesitarás

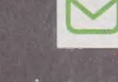




@CSagaonR
Vía Twitter

¿Saben de casualidad cuándo sale el **Luigis Mansion 2** en México?





Alejandro Reyes
Facebook

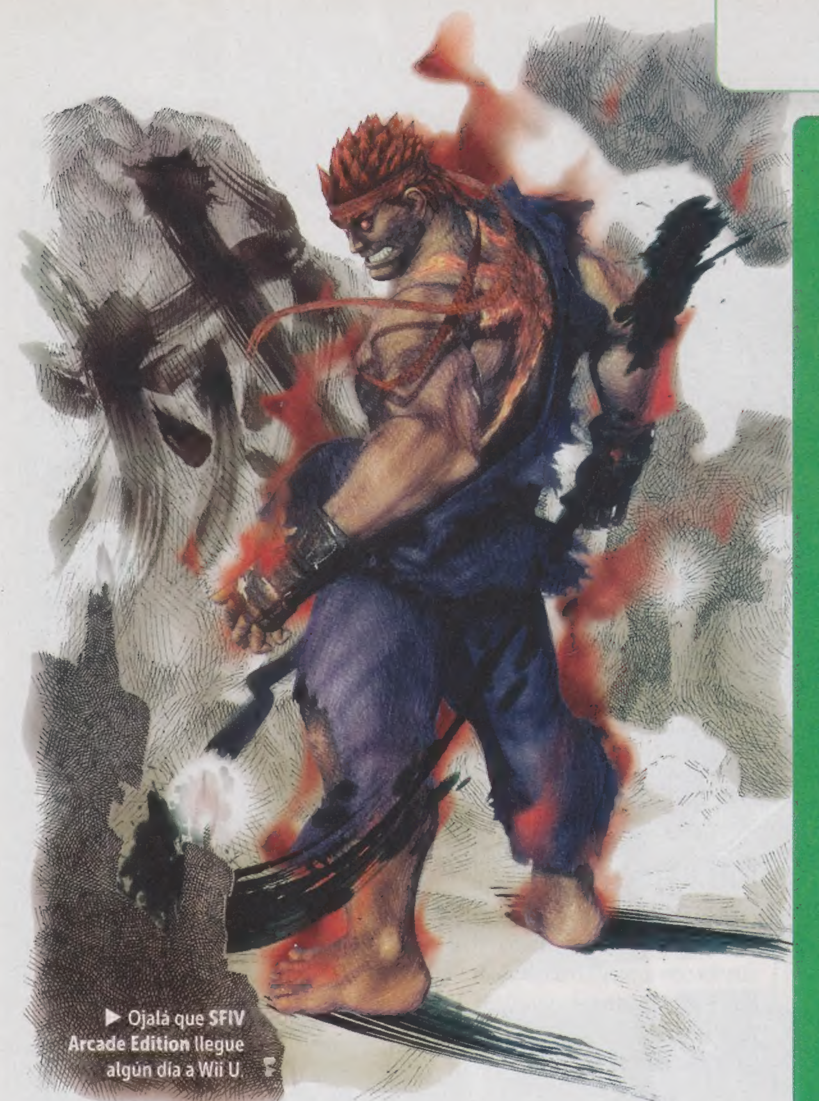
¡Hola, buen día! Les quiero preguntar algo. ¿Hay suscripciones para la revista?

SÍ

Anónimo
Vía correo electrónico

¿Saben si Nintendo tiene pensado lanzar a la venta títulos de Game Boy Advance para la eShop del Nintendo 3DS?





▶ Ojalá que **SFIV Arcade Edition** llegue algún día a Wii U.

Carta del mes

¿Personje oculto de SSFIV: 3D Edition?

¿Cómo va todo en la editorial? Les mando saludos a todos en la redacción de Club Nintendo. Bueno, éstas son mis preguntas:
Tengo el juego **Super Street Fighter IV:3D Edition**, y un amigo me ha comentado que se puede desbloquear a **Evil Ryu**. ¿Es cierto?
Y la segunda, he escuchado rumores de un **Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission para 3DS** ¿Son reales?

Alessandro Martínez
Vía correo electrónico

Mi estimado Alessandro, tu amigo te dijo una verdad a medias. **Evil Ryu** sí aparece en **Super Street Fighter IV**, pero en la versión **Arcade Edition** que no llegó a Nintendo. Para N3DS no se incluyó a **Oni (Akuma)** ni a **Evil Ryu**. No obstante, la cantidad de personajes, así como la variedad de trajes y la función 3D hacen de la entrega portátil una compra obligada para los fans de los juegos de peleas. **Dragon Ball Heroes:Ultimate Mission** se basa en el juego Arcade de tarjetas que apareció en Japón hace algún tiempo. Ahora, Namco decidió hacer una adaptación para Nintendo 3DS que conserva el mismo estilo de combate con tarjetas. Se ha comentado que serán aproximadamente 200 personajes y más de 800 tarjetas e incluso tendrá conectividad con la Arcadia, así como ha ocurrido antes con títulos como **Mario Kart** o **F-Zero**.

del espacio suficiente en memoria de Wii U, así que toma muy en cuenta que la primera actualización de Wii U requiere aproximadamente cinco gigas de memoria, por lo que si tu consola es básica, sólo quedará con tres libres. Por ello recomendamos ampliamente conseguir memorias USB, SD, o un disco duro (esta última opción es la más adecuada), pues hay juegos que requieren hasta 16 gigas (**TEKKEN**) de almacenamiento en su versión digital. No es muy común que Nintendo desarrolle juegos de aventura basados en **Pokémon** para sus consolas caseras, pues ese concepto lo prefieren para los portátiles. Si recuerdas, para GCN salió **Pokémon XD Gale of Darkness** que, aunque con un tono diferente, se relacionaba con las aventuras tradicionales. Desde entonces no ha existido otra entrega similar. Sería genial algo en Wii U, pero sólo el tiempo lo dirá.

Animal Crossing, respaldo

¡Una duda!, ¿puedo pasar mis datos de **Animal Crossing City Folk** a otra Wii sin perder ningún dato?
Javier Garrido
Vía correo electrónico

Desafortunadamente, los archivos de **Animal Crossing City Folk** (Wii) no pueden copiarse de una a otra consola Wii, lo mismo ocurre en muchos otros títulos como **Super Smash Bros. Brawl** y **Monster Hunter Tri**, por mencionar algunos de los más comunes. Sin embargo, sí es posible hacer una transferencia de información hacia un Wii U, de esta manera se conservarían tus datos al mismo tiempo que actualizas tu *hardware*. Incluso se conservarían tus puntuaciones (de cualquier juego), avances y, en sí, todo lo que contenga tu valioso archivo.



▲ Si tienen valor, enfréntenme en Super Smash Bros.



@LinkSake
Vía Twitter

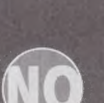
¿Leen todos los mensajes (*e-mails*, correo tradicional, etc.) que les llegan?





Shino VG
Facebook

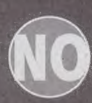
¿Se pueden descargar imágenes de Internet al Nintendo 3DS?





@Doom_i
Vía Twitter

¿Sigue en pie **Metro: Last Light**, para Wii U?





▲ **Call of Duty: Black Ops** II es uno de los juegos más vendidos en Wii U.

Mortal Kombat

¿Saben si va a salir algún juego de **Mortal Kombat** para N3DS o Wii U?
Raúl Rodríguez
Vía Facebook

Por ahora no hay planes, esperemos que pronto den algún anuncio.

Adventure Time 3DS

¿En qué fecha saldrá el juego **Adventure Time Hey Ice King Why'd You Steal Our Garbage** para 3DS en México?
Luis Rodrigo García
Vía correo electrónico

Adventure Time ya está disponible desde el pasado 20 de noviembre en EU, aunque no se ha comentado si llegarán a distribuirlo en el resto del continente, por lo que puede no estar en todas las tiendas.



▲ **Adventure Time** es una serie de TV de la cadena Cartoon Network.

Grand Theft Auto

¿Saldrá **GTAV** en Wii U? ¿La versión de **Call of Duty: Black Ops II** para Wii U cuenta con el mapa multijugador descargable de Nuketown 2025?
Alvaro Mejía
Santiago de Chile

Mucho se ha dicho sobre la posible llegada de **Grand Theft Auto V** a Nintendo, ahora con el lanzamiento de Wii U podría ser factible. De hecho, la gente de Rockstar ha emitido comentarios positivos sobre la consola, pero nada definitivo que nos haga ver la adapta-ción de **GTAV** como una realidad, quizá en la próxima Electronic Entertainment Expo haya noticias interesantes por parte de sus desarrolladores, ¡nosotros te informaremos! Por último, el DLC del mapa multijugador Nuketown 2025 no llegó a Wii U, este escenario se ofrecía a los jugadores que apartaban **COD Black Ops II** en PS3 y Xbox 360. Sin embargo, Activision no lo incluyó en la consola de Nintendo y, hasta este momento, no hay comentarios sobre si planean o no lanzarlo en un futuro próximo.

Dudas y/o sugerencias al correo pasacartas@revistaclunintendo.com o utiliza tus consolas para enviarnos mensajes directos (deberás envíar tus códigos al mail arriba indicado para poder agregarte a nuestas consolas):
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- Wii: 4374 1253 0168 5844

Puedes comunicarte con tus aliados en todo momento utilizando un *headset*





@robertovicr
Vía Twitter

¿Les gustaría ver un RPG de **Pokémon** como el de **Xenoblade** para #WiiU?





Abraham Porras
Facebook

¿Va a ser la Consola Virtual del Nintendo 3DS compatible con juegos del Gameboy?





Carlos Espinoza
Vía correo electrónico

¿Los juegos de nintendo NDS y NDSi son compatibles con el Nintendo 3DS?

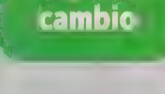



NINJA GAIDEN 3
RAZOR'S EDGE


Nintendo

Tu voz

FOROS: ¿Qué tal les pareció el rediseño de CN?



El esperado cambio

Este mes presentamos más secciones renovadas (como Reload). Muchas gracias por leernos y formar parte de esta gran comunidad de videojugadores.



© Ubisoft

Estrenamos nuevo *look*

21 años han pasado desde aquélla primera edición de Club Nintendo y, durante todo ese tiempo, hemos hecho cambios para volver más agradable la revista. El mes pasado les dimos la sorpresa del rediseño, el cambio de formato en la revista y el estilo diferente que aplicaremos para los artículos. Uno de las modificaciones más importantes fue incorporar los comentarios de redes sociales; mandar al cajón de los recuerdos algunas secciones y hacerles cirugía plástica a otras. Así que el tema de Tu Voz de este mes es para conocer su punto de vista sobre este asunto.



VISTAZO A JAPÓN

Aya Hirano

VISTAZO A JAPÓN

Festejando 15 años de Cartoon Network en Japón, participo como una Chica Super Poderosa

Este es un ejemplo de la nueva cara de Vistazo a Japón, ¿Qué opinan?

En los foros, leon x dice que deberían regresar secciones clásicas como Dr. Mario o La Bola de Cristal. Bajo esa tónica, Draftsman Urutoraman (FB) y Jonatan David Trejo (FB) también hacen mención sobre Dr. Mario, así como este último remarca la falta de los comentarios finales de **Master**, **Crow** y **Panteón**. Por otro lado, Kracken opina: "En el interior de la revista se nota un gran cambio estético general que le sienta muy bien y combina con la portada." Por su parte, en Twitter, @eduardoaabrego afirma que el cambio hace a la revista más dinámica y fluida, opinión similar comparten @JamesZavala, @yanmiiUnii. Ionhy Isaac Ocampo (FB) dice que se sorprendío porque pensó que se había confundido de revista. En general, nos da gusto que los comentarios sean mayormente positivos, pues hicimos este esfuerzo pensando en que disfrutaran cada vez más de la revista y que se viera más actual y atractiva, pero claro, toda crítica es bienvenida, así que seguiremos recibiendo su *feedback* para mejorar mes a mes. ¡Sigan comentando!

Por último, notamos que en ciertos lugares, la revista no se distribuye correctamente, a través de comentarios en FB de Abdiel Daniel Fierro,Arturo Sánchez, Jaime Alberto Sandoval Torres, Gabriel Sanchez Lobos y muchos más, así que sería maravilloso que cualquier detalle, nos lo digan al correo: tuvoz@revistaclubnintendo.com



@_omarcr

Por favor, quiten Pasacartas y regresenmé al DR. Mario, porque no paro de llorar.



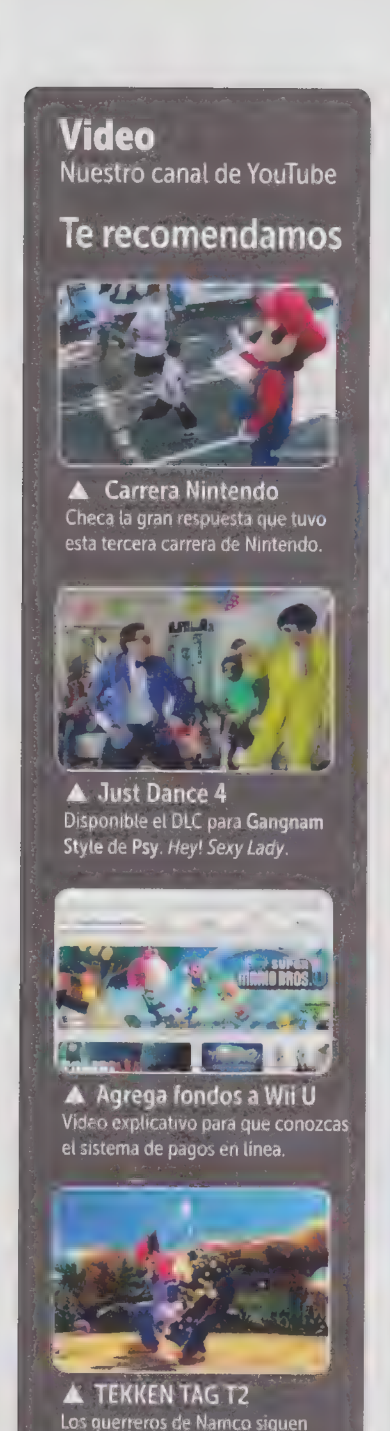
@acelerinoDJ

Wow, ya 21 años de la @RevistaCN. Yo compre desde el #1. Hace tanto tiempo de eso.



@jralberto77

Por favor, cuando revisen un juego mencionen si es multilenguaje, puede hacer la difrencia entre comprarlo o no.



Video
Nuestro canal de YouTube

Te recomendamos

▲ Carrera Nintendo
Checa la gran respuesta que tuvo esta tercera carrera de Nintendo.

▲ Just Dance 4
Disponible el DLC para Gangnam Style de Psy. *Hey! Sexy Lady*.

▲ Agrega fondos a Wii U
Video explicativo para que conozcas el sistema de pagos en línea.

▲ TEKKEN TAG T2
Los guerreros de Namco siguen llamando la atención en Wii U.

YouTube
Youtube.com/RevistaCN

◀ Recibimos más de 1,800 votos con más de 30 juegos.

Encuesta
¿Cuál es el Top 10 de títulos para Wii de los lectores?

Votos: 466, 233, 141, 139, 132, 104, 87, 71, 65, 55

© Nintendo

1 Super Smash Bros. Brawl

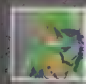
2 TLOZ Skyward Sword
3 Mario Kart Wii
4 Super Mario Galaxy 2
5 The Legend of Zelda Twilight Princess
6 New Super Mario Bros. Wii
7 Super Mario Galaxy
8 Metroid: Other M
9 Metroid Prime Trilogy
10 Resident Evil 4: Wii Edition


facebook.com/**RevistaCN**

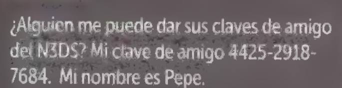
Muy bueno (el rediseño), se lee como una revista madura y sí que se lo merecen. Sigan así.
@Paranoid_360



El mejor **Twitter**



Pepe Reyes



¿Alguien me puede dar sus claves de amigo del N3DS? Mi clave de amigo 4425-2918-7684. Mi nombre es Pepe.



Roberto Vilchis

A todos los que tengan Wii U les dejo mi ID para que me agregen: robertovicr y dejen los suyos para yo agregralos.



Squall Leonhart

Un poco decepcionado con la duración de la batería del GamePad y la falta de títulos decentes en Wii U :(



Twitter
@Revista**CN**

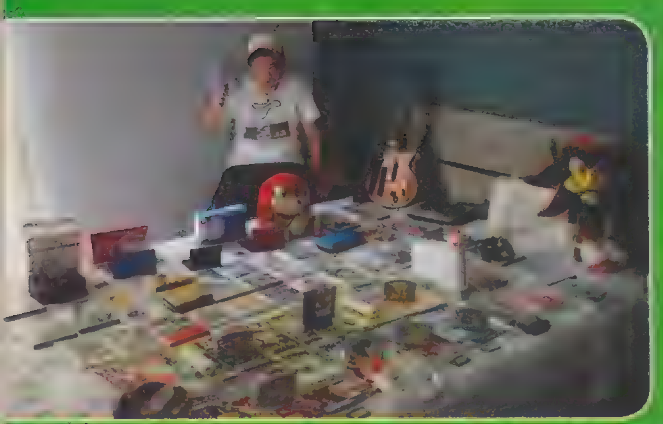
¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres y aparece publicado!



▲ Noé Cardenas, publicó su colección a través de nuestra página de Facebook.



▲ Vicente Castro, de Chile. Es fan de **Mario** y hasta tiene su póster de Charles Martinet.



▲ Adrián Rodríguez Desentis, sabe como leer una revista Club Nintendo con estilo.

▲ Daniel, desde Guatemala, presenta su colección y figuras de [illegible]



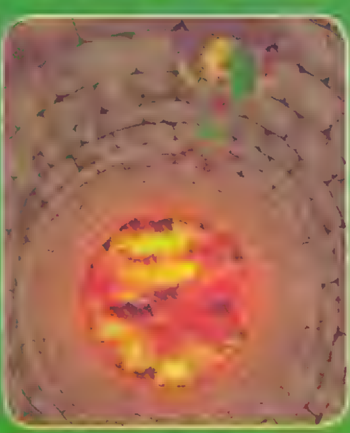
▲ Benjamin Garay es fan de Nintendo y CN, pero aún más de la serie **Pokémon**.



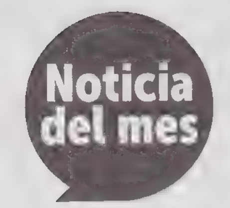
▲ Drago y Giuliana [illegible] son grandes coleccionistas de Nintendo. ¡Felicidades!



▲ Abraham González nos presenta su dibujo, ¡realmente le quedó muy bien!

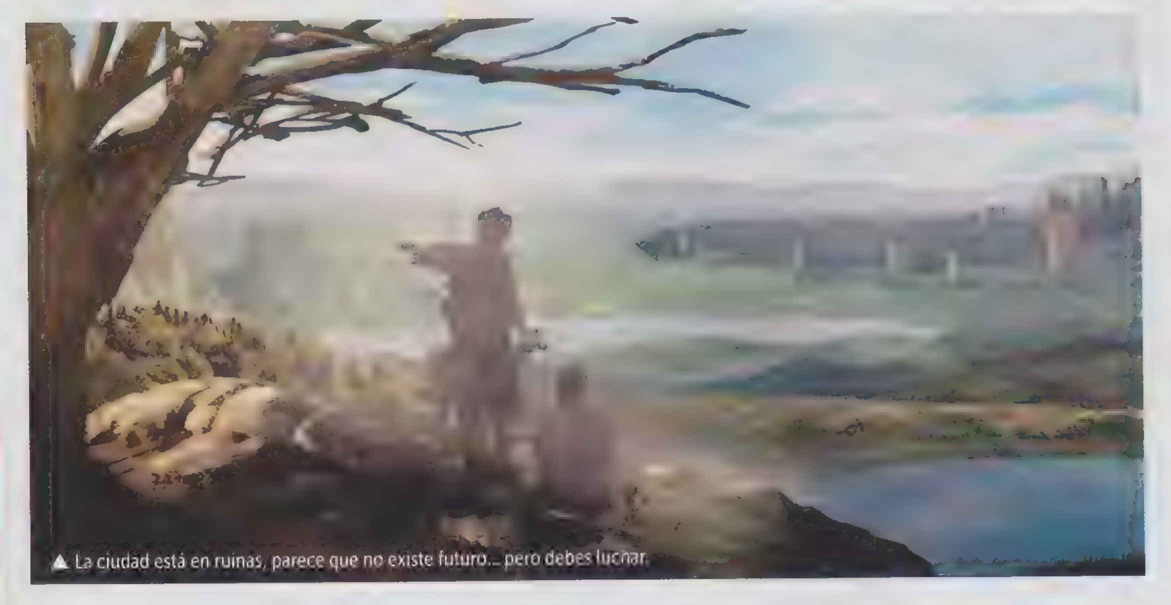


▲ Allan Planells, del DF, nos muestra una ilustración que hizo sobre **Link**.



Futuro en 3D

Shin megami Tensei IV para Nintendo 3DS es ya uno de los juegos más esperados



▲ La ciudad está en ruinas, parece que no existe futuro... pero debes luchar.



Llega un clásico

Flamante RPG japonés

Han aparecido muchos juegos excelentes para Nintendo 3DS, sobre todo en el mercado japonés, donde ahora debemos sumar otro futuro lanzamiento. Se trata de **Shin Megami Tensei IV**, obra que desde su anuncio ha acaparado todos los reflectores ya que se trata de una serie muy querida por aquel país y que viene en exclusiva para N3DS.

Atlus lleva mucho tiempo desarrollando obras excelentes para la consolas portátiles de Nintendo, basta con mencionar lo que han hecho con la serie **Devil Survivor** para dejarlo claro. Por tal motivo, ahora todos esperamos que se den a conocer las fechas de lanzamiento para los diferentes territorios de esta nueva obra, pero al parecer de momento sólo se tiene contemplado a Japón para 2013. Una espera que al parecer valdrá bastante la pena.

No se han revelado grandes detalles de la trama, pero han dejado claro que todo tomará lugar en un mundo muerto, donde las pocas personas con vida han perdido parte de su humanidad.

No dudamos de que será una gran entrega, es una serie con muchos años en el medio, el desarrollador pasa quizá su mejor momento y la consola para la que está siendo programado es la más versátil del medio, así que todo está puesto para que podamos disfrutar de un juego mágico como pocos. La única duda que nos genera esa situación siempre es la misma: ¿por qué Atlus no decide dar el paso a una plataforma casera como Wii U? Su único desarrollo de este tipo fue **Trauma Center**, para Wii, el cual tuvo una gran aceptación. Nos parece muy raro que un concepto más completo como sus RPG no los haya lanzado aún para estos sistemas. Pero, bueno, confiemos en que nos están preparando una sorpresa para los siguientes meses; estamos seguros de que todos lo disfrutaríamos demasiado.

Visita
www.atlus.com

Top juegos Wii U



New Super Mario Bros. U es toda una maravilla.





Mass Effect 3, una historia apasionante.





TEKKEN Tag Tournament 2, ideal para la reta.





¡Atención, cazadores!

Un juego que ha paralizado a Japón tras su lanzamiento para Wii U. En América se espera su salida para marzo.



No hay plazo que no llegue ni fecha que no se cumpla. Wii U ha salido en territorio japonés, y lo ha hecho con un título muy esperado: Monster Hunter 3G HD que en América conoceremos como Ultimate. Las calificaciones de parte de la prensa [illegible] colocándolo como uno de los títulos más recomendables para la consola. En los siguientes números te daremos un análisis completo de la obra.

Visita

capcom.com/monsterhunter/

Nuevas armas y monstruos nos esperan en esta entrega para Wi U



▲**En corto**
Se ha hecho oficial un nuevo juego de Brain Age, pronto te traeremos los detalles.

Dragon Quest VII

Nuevas imágenes

Vive tu destino

Si existe una serie con la fuerza para opacar a **Final Fantasy** como franquicia, ésa es **Dragon Quest**, que está por lanzar una séptima parte para Nintendo 3DS. No se trata de un capítulo exclusivo, ya que originalmente apareció para otra consola en el año 2000. Es un remake que espera revivir el estilo clásico de los RPG no sólo en la serie, sino también en todo Japón, pues la compañía desarrolladora, Square Enix, está poniendo todo de su parte para que sea una gran entrega.

La intención no sólo es que las nuevas generaciones conozcan esta historia (que para muchos es la mejor de la serie), sino también darle nuevas funciones y extras gracias a las capacidades del Nintendo 3DS, como la pantalla táctil. Ya veremos cómo funciona.

Su fecha de lanzamiento aún no se ha definido, pero creemos que se dará en la primera mitad de 2013.

Visita

www.dragonquest.jp/dq7/



▲ Todos esperamos una vida mejor y más divertida en Nintendo 3DS.



Batman Arkham City, simplemente debes jugarlo.





Assassin's Creed 3, excelente concepto.





Darksiders II, enfrenta el fin del mundo.



- Altamente recomendado
- Sugerencia del staff
- Juego esperado por la comunidad

Wii U™

HOW U WILL PLAY NEXT









Juega

El nuevo control Wii U™ GamePad redefinirá tu forma de jugar.

Conéctate y comparte

Conéctate con personas de todo el mundo a través de Miiverse™.

Barra de sensores
Cámara frontal
Palancas izquierda y derecha
Pantalla táctil LCD de 15.74cm
Micrófono
Altavoces Estéreo

Ademas con el Wii U Gamepad:

Controles de movimiento.

Función de vibración.

Lápiz táctil.

Recargable.

Ademas con la consola Wii U:

Imagen de alta resolución hasta 1080p.

Variedad de juegos, controles y accesorios de Wii compatibles.

Puerto USB.

Función de video llamada en tiempo real.

nintendo.com/ wiiu/ es/



3era Carrera Nintendo

El deporte y los videojuegos se reencontraron una vez más en el Bosque de Chapultepec de la ciudad de México



▲Donkey Kong aguantó el calor del día. Aquí le damos su premio, se lo ganó.

La familia es el eje central de [illegible] participación de los papás y mamás con sus hijos, quienes se dieron [illegible] verde de la capital del país. La carrera se dividió en varias categorías: la principal fue de 5 km para adultos, después le siguió la de padres e hijos, de 11 a 13 años, 3 km. Continuó con padres e hijos, de 7 a 10 años, 2 km, y finalizó [illegible] Como ves, hubo premios, diversión y deporte para todos en este gran evento [illegible]

Toda una mañana de entretenimiento. El arranque de actividades se dio a las 8:00 am, con la primera carrera. A partir de ahí iniciaron las demás competencias.

¡Ahora sí, ésta seguro la gano! **Mario,** hazme segunda para tomar ventaja de los oponentes.

▲Ambiente totalmente familiar. Por supuesto, no faltaron los *cosplay* de los personajes del Mushroom Kingdom.

Fue una oportunidad más para los fans de probar el Wii U previo a Navidad



▲ Aquí en la foto del recuerdo con **Mario, Luigi** y **DK**. ¡En la próxima sí corro! :)

Mientras unos corrían, los demás jugaban en la zona de interactivos a un costado de la pista, con la gente del Team Nintendo dispuesta a brindar una gran experiencia de juego a los asistentes. En esta edición, el Wii U fue la estrella. Títulos de Nintendo y terceras partes fueron las atracciones, como **New Super Mario Bros. U, Call of Duty: Black Ops II** y **ZombiU**.

Mario, Luigi y **Donkey Kong** estuvieron presentes y con todo el ánimo de compartir un momento con los fans. ¡Fotos y más fotos! No hay lugar en donde se paren que no impacten.

Iniciamos 2013 con la idea de que lo cerraremos con otra carrera en diciembre, la cuarta. Vamos a dejar que el tiempo pase y ya veremos.



▲¡Una felicitación a todos los corredores, le echaron muchas ganas!

Robot Master en Mega Man 10

La última entrega de **Mega Man** fue todo un éxito. Ojalá que presente más secuelas.



Enker

[illegible]



▲ En Mega Man 10, Enker aparece sólo a través de DLC.

▼ No te dejes engañar, parece un rival feroz pero lo vencerás fácil.

2

▼ Mantente alejado de **Commando Man**, así evitarás sus ataques.

5 Ballade

◀ El Solar Blaze es lo indicado para vencerlo.

▲ Usa el arma de **Ballade** contra **Enker**.



Pump Man

Se trata de uno de los **Robot Masters** generados directamente para **Mega Man 10**. Su escenario de combate es en las alcantarillas. **Pump Man** pareciera un enemigo rudo, pero rápidamente te darás cuenta de que no lo es. Al enfrentarlo, activará un escudo de agua formado por cuatro esferas (u ocho, dependiendo de la dificultad) que giran en torno a él. Poco después, las lanzará en direcciones predeterminadas. Otro de sus ataques (único para la dificultad *Hard*) es utilizar su manija como búmeran, así que mantente al pendiente. Para causarle más daño te recomendamos que equipes la habilidad Thunder Wool, con la cual podrás aniquilar su escudo.



Commando Man

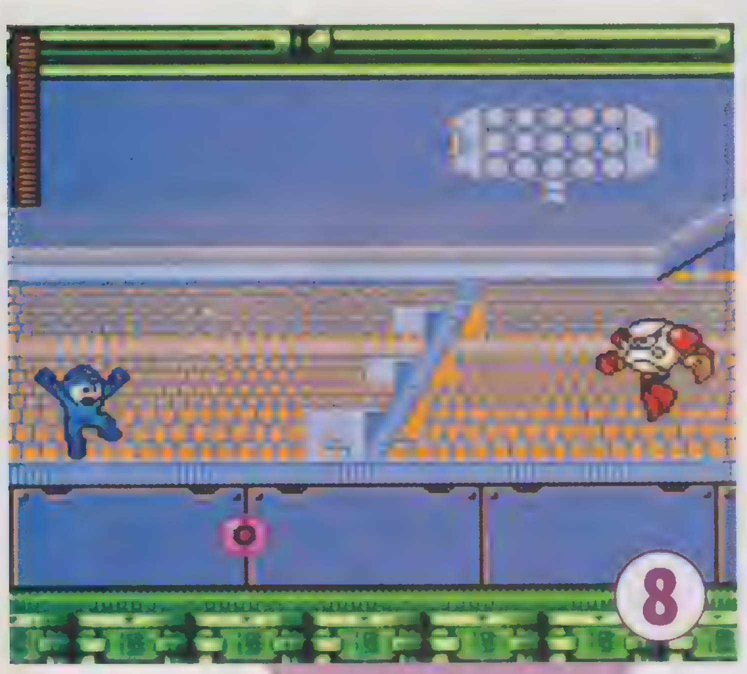
Anteriormente, **Commando Man** se dedicaba a desactivar minas de forma remota en distintas zonas del mundo. Aunque tiene aspecto de **Decepticon**, no es tan difícil de vencer como parece; no obstante, posee un par de ataques que seguramente te darán uno que otro dolor de cabeza. Por ejemplo, cuando salta para luego realizar un azote en el suelo que, de tomarte por sorpresa, te dejará aturdido y vulnerable. También arrojará las Commando Bombs, éstas, al caer, crearán una onda expansiva como se muestra en la foto de la izquierda. Si quieres vencerlo fácilmente, basta con instalar el arma de **Nitro Man**, la Wheel Cutter y no resistirá mucho.



Chill Man

Tal como ocurre con **Victor Freeze**, en **Batman**, aquí también hay un villano que gusta de usar el hielo como su arma. Antes de convertirse en Robot Master, **Chill Man** se desempeñaba como observador en el Ártico, previniendo el calentamiento global al evitar que los glaciares se descongelen. Sin embargo, ahora usará sus habilidades para destruirte, lanzando proyectiles que congelan al impacto. En la dificultad *Hard*, saltará para dispararte cinco proyectiles.

José Pablo Torres García dice: Chill Man vale bastante la pena porque cuando le ganas, obtienes un poder muy bueno: el de los *spikes* del suelo



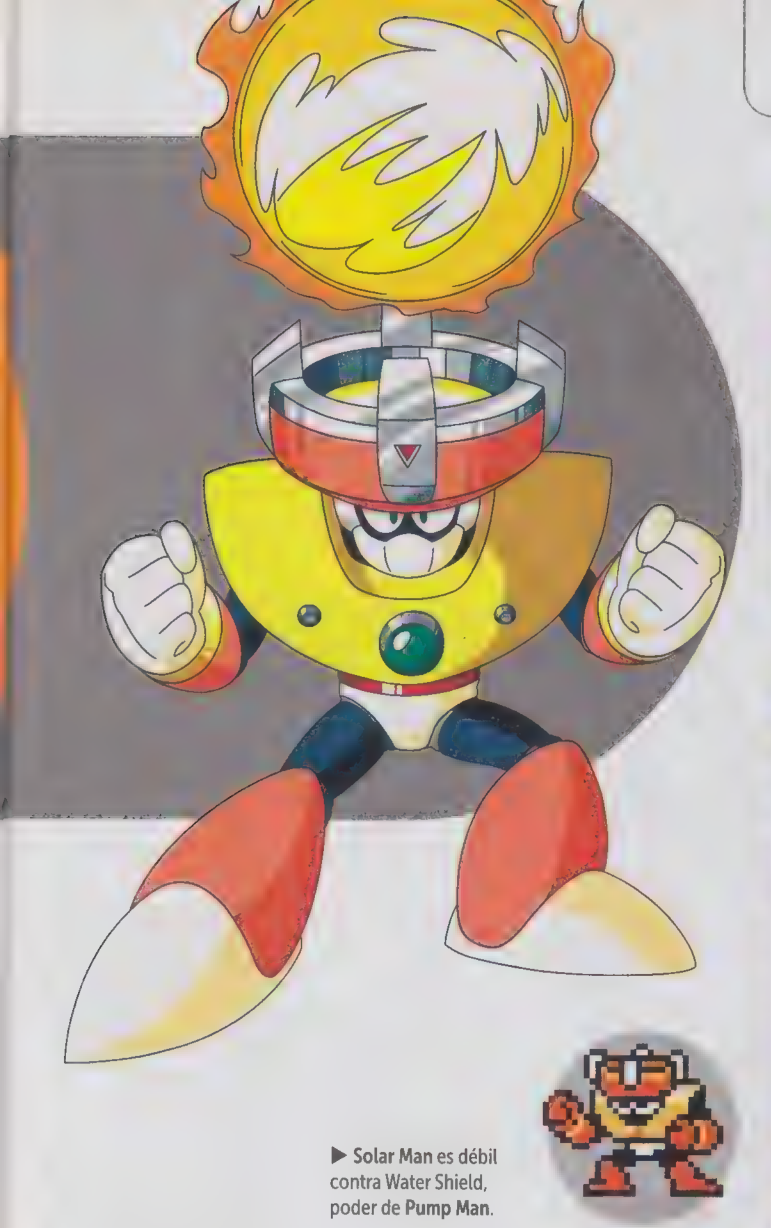
▲ Béisbol: el récord de lanzamiento de 162.4 km/h es de Nolan Ryan.

6 Solar Man

Raul Neozero

7 Punk Man

◀ **Punk Man** obtuvo su nombre como tributo al género musical Punk.



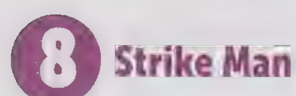
▶ **Solar Man** es débil contra Water Shield, poder de **Pump Man**.



▲ Esto pinta para terminar en barbacoa robótica.



▼ Ante todo, la seguridad, Nitro Man siempre usa casco.



8 Strike Man

Él es un robot diseñado para las prácticas de bateo en los estadios, por lo que no te sorprendas cuando arroje pelotas de beisbol a toda velocidad. Incluso, él mismo se transformará en una esfera que rodará por gran parte del escenario, provocando daño severo al mínimo contacto. Ahora bien, si lo enfrentas en modo *Hard*, cuenta con un ataque especial, él se posicionará al centro de la pantalla, girando como trompo y lanzando pelotas. Si quieres eliminarlo sin tantas complicaciones, te recomendamos utilizar la habilidad Triple Blade de **Blade Man**. Se le conoce también por su mal humor y hasta por agarrar a batazos a alguien dentro del entrenamiento.



9 Sheep Man

En cuanto vemos a un Robot Master con forma de... oveja, no sabemos si su poder siniestro es convocar a su rebaño para que al contarlas entremos en un sueño mortal... o si de plano debemos preocuparnos por que podría ser un lobo con piel de oveja. La realidad es que no te costará trabajo vencerlo y menos si utilizas la habilidad especial Rebound Striker. **Sheep Man** trabajaba en la división de pruebas de resistencia estática dentro de una empresa manufacturera de circuitos.

Pablo Astudillo Correa dice: Prefiero a **Sheep Man** por que simplemente es el Robot Master más fácil de vencer.



10 Nitro Man

Antes se desempeñaba como doble de riesgo en diversas series de cine y TV, siendo el mejor en su gremio, pues sin importar lo riesgoso de la escena, **Nitro Man** lo resolvía con carisma y estilo. Una de sus principales características es que puede transformarse en motocicleta para tratar de arrollarte (incluso podrá conducir sobre las paredes. Además, como complemento, lanzará un par de ruedas que no son difíciles de esquivar.

Eddy González dice: Nitro Man me gusta por la música del *stage*, y pues es fácil de vencer, ja, ja, ja. Su diseño me agrada, y me hubiera encantado ver una de sus películas, ya que él era actor



▲ **Nitro Man** es débil ante la habilidad Chill Spike, de **Chill Man**.



REVIEWS

▶ La resistencia humana es comandada por el coronel Shepard.

Mass Effect 3: Special Edition

La lucha por la salvación llega a su clímax



• Compañía
Electronic Arts
• Desarrollador
Bioware / Straight Right.
• Categoría
Acción/Aventura
• Jugadores
4
• Opinamos
Una historia realmente atractiva y envolvente.



Sangre
Desnudos parciales
Contenido sexual
Lenguaje fuerte
Violencia

Durante mucho tiempo la crisis entre los diferentes planetas ha estado presente, hay razas que quieren dominar la galaxia. ¡Defiende tu territorio de toda amenaza alienígena en esta espectacular adaptación para Nintendo!

Todo inició en el año 2148, cuando los humanos encuentran restos de tecnología en Marte que se acreditan a una raza aparentemente extinta, los **Protheans**. Con este descubrimiento se dio uno de los avances más grandes en la historia de la humanidad, pues se consiguió la capacidad de explorar los diferentes rincones de la Vía Láctea a través de viajes más eficaces y rápidos hacia otras estrellas... encontrando no sólo nuevos planetas, sino también razas de alienígenas. Por lo que se tuvo que crear un consejo colectivo llamado Citadel, en donde la Alianza Humana es una de tantas que lo conforman. Ahora la galaxia está en un punto crítico, las diferentes razas compiten por la supremacía, así que un humano, **John Shepard**, emprenderá su entrenamiento hasta convertirse en uno de los líderes de la Alianza Humana y parte vital del equipo N7.

Tus decisiones realmente alterarán los eventos en la línea de historia

▼ La personalidad de Shepard será única para cada jugador, ejemplo, amigos, enemigos, etcétera

A la caza de los Reapers

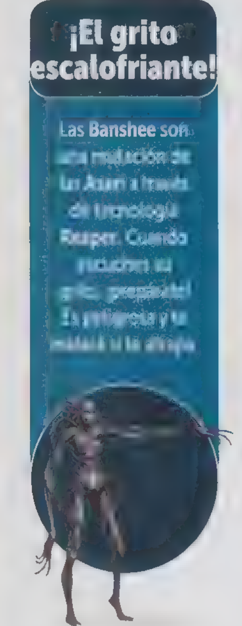
Defender el universo no es una tarea sencilla, es por eso que **Shepard** nunca bajó la guardia luego de su primera batalla. Aparentemente, los **Reapers** habían sido eliminados, pero en realidad aún quedan rastros de su especie. Por ello, el comandante élite de los N7 continúa con la persecución de estos seres, así sea lo último que haga.

En busca de la salvación

Luego de un milagro inesperado (del que podrás ser testigo en el cómic interactivo incluido en la versión de Wii U), **Shepard** es tomado como prisionero en la Tierra por los eventos ocurridos durante su pasada misión que iniciara como rescate de la **Dr. Amanda Kenson**. Mientras esto ocurre, los incansables **Reapers** han invadido nuestro planeta azul, llegando al punto de sobrepasar toda resistencia, así que **Shepard** debe escapar para reagruparse con su equipo y buscar la manera de generar un contraataque. Poco después, se le asigna una misión en Marte, pues aseguran que en dicho lugar está la clave para generar una nueva arma que sería vital para darle un golpe letal a los **Reapers**. Efectivamente, **Shepard** llega al lugar, no sin encontrar pelea en contra de los **Cerberus**, pero su esfuerzo vale la pena. Allí encuentra a su aliada **Liara T'Soni**, quien había descubierto los planos para crear el arma con base en la tecnología de la raza **Prothean**.

Experiencia Wii U

Mass Effect 3 llegó un poco tarde a Nintendo, pero vaya que trae recompensas. Una de ellas es la exclusiva arma M-597 Ladon, que te dará la posibilidad de volar en mil pedazos a las alimañas extraterrestres, lanzando simultáneamente hasta seis proyectiles que difícilmente podrán esquivar. Además, se incluyen múltiples elementos que amplían tu juego, mismos que en XBOX y Play Station 3 llegaron como DLC (básicamente conformados por mapas, personajes y armas, que te serán de mucha utilidad cuando participes en el modo multijugador), por lo que la edición de Wii U se convierte en la opción ideal para vivir la experiencia de esta majestuosa serie de Bioware. Ahora bien, el punto malo es que se ha comentado que el último DLC "Omega" no estará disponible para los usuarios de Wii U Esperemos que esto no sea definitivo, pues ahora sí ya no hay pretextos para no incluir los elementos extra que aparezcan en otras plataformas, ¿no creen?





▶ Carga el poder de tu brazo al dejar presionado el botón de acción.



¡Arma tu grupo y salva al mundo!

Checa los extras que vienen incluidos en la versión de Wii U.

Earth

Agrega tres mapas y seis soldados N7, así como también se incorpora la dificultad Platinum y nuevos objetivos en multijugador.

From Ashes

Los **Prothean** podrán formar parte de tu equipo, incluyendo nuevas características para tus personajes y, claro, nuevas armas.

Rebellion

Incorpora dos mapas y seis personajes multijugador, así como las armas **Cerberus Harrier, Reegar Carbine y Krysae Sniper Rifle.**

Resurgence

Magnifica tu experiencia de juego multiplayer con mapas extra, seis personajes adicionales y tres armas, incluyendo la **Geth Plasma SMG**.

El modo multijugador es tan intenso que pasarás cientos de horas retando en línea

Desarrolla a tu personaje

Sin duda, una de la cualidades más interesantes en la serie **Mass Effect** es la personalización de **Shepard** en formas realmente sorprendentes, como el tipo de relación (sí, incluso sentimental) que tiene con los demás personajes, logrando que tengas más afinidad con unos que con el resto, generando distintas vertientes que harán prácticamente único a tu personaje. Es por ello que las decisiones que tomes en el cómic interactivo serán fundamentales, pues definirán el carácter, así como el destino de algunos personajes (ejemplo: ¿qué le ocurre al Consejo de Citadel en la batalla de Citadel? ¿Quién es sacrificado en Virmire?). Por supuesto, otra de las formas de modificar a los personajes es decididiendo qué tipo de acciones de combate aprenderán cuando vayan subiendo de nivel o cuál arma llevar a la batalla, ya que el peso será factor importante, así como la estabilidad, daño o alcance.

Uso del GamePad

En este caso, se aprovecha la pantalla táctil del novedoso control para ver directamente los mapas del juego con más detalle, incluso podrás checar la ubicación de tus enemigos, así como la diferente catidad de poderes que tengas disponibles, e incluso observar las habilidades de tus aliados en cada misión. Además, tendrás la opción de jugar directo en la pantalla del control, dejando libre la televisión, tal como ocurre en **New Super Mario Bros. U**. Sin duda, es una cualidad interesante, más aún cuando notes que la calidad de la imagen del GamePad es tan nítida como la de tu pantalla de TV.

Ahora bien, ¿qué tal se juega? Realmente te podemos decir que la experiencia de juego es realmente buena, bastante fluida al realizar los distintos comandos de acción y, sobre todo, en las animaciones que están dentro de los más altos estándares. Por supuesto, en cuanto te adentres en el juego notarás que los elementos audiovisuales son geniales, resaltando el trabajo de voces y el diseño de escenarios que serán perfectos para realizar cualquier estrategia de combate que desees. Sólo basta que te coordines con tus aliados y esta lucha por la salvación de la Tierra será una aventura épica.

El génesis de **Mass Effect**
Breve resumen de las dos entregas anteriores, para que disfrutes al máximo esta tercera edición.

Para que no quedes aislado de los eventos en las dos primeras entregas, Dark Horse Comics realizó esta historia interactiva.

Además, conocerás los orígenes de la historia y el porqué las razas se han unido para enfrentar el mayor de los retos.

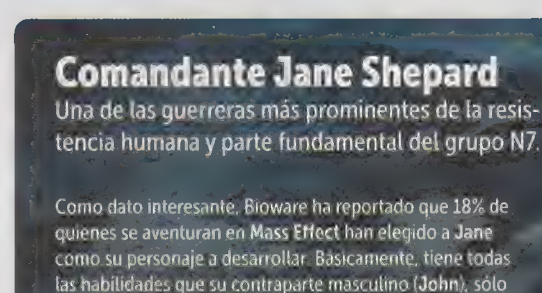
De esta forma, podrás tomar varias de las decisiones más relevantes de ME y ME2, moldeando así la personalidad de Shepard para **Mass Effect 3**.

Los diálogos estarán completamente hablados, aunque en realidad, la voz del narrador es más solemne que emotiva.

Modo multijugador
En cuanto entres a la opción de juego en línea seleccionarás algunas opciones, como mapas y tipo de enemigos (puede ser aleatorio o definido) para luego entrar en el *matchmaking* y así ingresar a una sala de hasta cuatro jugadores que bien podrán ser conocidos o desconocidos. En el *lobby* escogerás al personaje, así como también asignarás una serie de elementos previos al combate (podrás equipar misiles [geniales para aniquilar a las **Banshee** o enemigos mayores que te den problemas]), Medi-gel, que son paquetes de resurrección para cuando la batalla esté tan intensa que ninguno de tus compañeros pueda llegar a salvarte el pellejo, así como otros ítems que podrás ganar al comprar equipo en la tienda.

Cuatro héroes, 11 hordas
A diferencia de otros títulos, aquí la acción en línea se desarrolla por equipos, que se enfrentarán a 11 hordas comandadas por la Inteligencia Artificial. Conforme vayas superando las hordas, notarás que los enemigos enviados por el CPU son cada vez más numerosos y letales, incluso en ciertas ocasiones deberás cumplir objetivos adicionales, como *hackear* distintos dispositivos electrónicos o custodiar y transportar una esfera hacia un punto específico en el mapa, al mismo tiempo que sigues defendiéndote del ataque de los hostiles. Suena difícil, pero en cuanto vayas ganando experiencia se volverá mucho más interesante.

Tu esfuerzo es gratificado
Luego de cada batalla ganarás puntos de experiencia que habilitarán a tu personaje para realizar más acciones, obtener nuevos poderes o mejorar sus estadísticas de resistencia y salud. Así como también puntos (o moneda virtual) con la que comprarás los paquetes especiales que te podrán dar armas, ítems, mejoras e incluso personajes.



Comandante Jane Shepard
Una de las guerreras más prominentes de la resistencia humana y parte fundamental del grupo N7.

Como dato interesante, Bioware ha reportado que 18% de quienes se aventuran en **Mass Effect** han elegido a **Jane** como su personaje a desarrollar. Básicamente, tiene todas las habilidades que su contraparte masculino (**John**), sólo que su voz pertenece a la actriz Jennifer Hale. En cuanto a su personalización, podrás modificar su color de cabello: pelirroja, rubia o morena. ¿Qué *look* te gusta más?

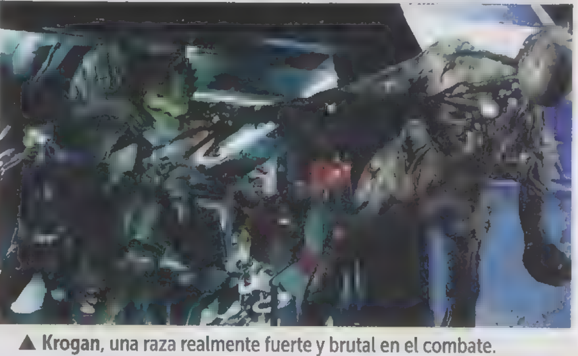


¡No hay enemigo pequeño! Cada raza tiene habilidades que podrás aprender y dominar

▲ Los **Atlas** son controlados por **Cerberus**. Ten cuidado de sus misiles.



▲ Las **Asari** parecen inofensivas, pero su poder biótico es destacable.



▲ **Krogan**, una raza realmente fuerte y brutal en el combate.

En conclusión

ME3 Special Edition es altamente recomendable, la historia te adentra a un universo extenso cargado de emoción, acción y escenas climáticas que te dejarán boquiabierto. El desarrollo de personajes es interesante, más aún cuando su comportamiento se define a través de tus decisiones. Sin embargo, el multijugador será la parte que más vida útil le dará al juego, pues Bioware no se limitó a darnos un *set* de escenarios, sino que cotidianamente implementan elementos que hacen distinto el combate en los escenarios al agregar tormentas de nieve o arena y otros factores que influirán en la acción. ¿Estás listo para salvar al mundo al convertirte en todo un líder N7?

Bioware ha cuidado mucho a la comunidad de jugadores en Mass Effect 3, haciendo que tu inversión se vea recompensada completamente.

iCN 9.0

La jornada por la Tierra Media ha comenzado, ¡con todo el estilo de LEGO!

LEGO The Lord of the Rings: The Video Game

Un anillo para controlarlos a todos...

• Compañía
Warner Bros. Interactive Software
• Desarrollador
Traveller´s Tales
• Categoría
Acción/Aventuras
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Simplemente no lo puedes dejar de jugar.



Violencia animada
Situaciones cómicas

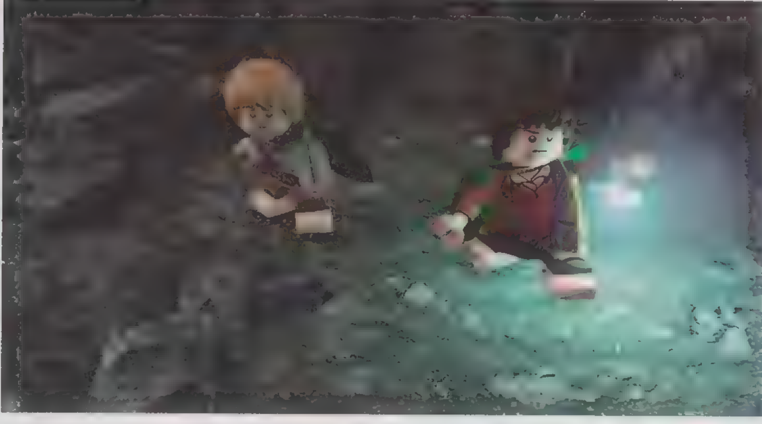
Si algo debemos hacer notar de los juegos de LEGO es que todos han tenido una calidad indiscutible, son divertidos y aptos para toda la familia. En esta ocasión tenemos la adaptación de la trilogía del afamado director Peter Jackson: **The Lord of the Rings**, que continúa con la tradición de ofrecer un *gameplay* sólido, pero con muchas cosas novedosas para que no sea una simple actualización de las franquicias ya existentes, como **Star Wars** y **Harry Potter**, por ejemplo. En esta aventura se sigue la historia original de las cintas **The Fellowship of the Ring**, **The Two Towers** y **The Return of the King**; claro, contienen partes ligeramente editadas para poder presentarlas con el humor que ha caracterizado a las entregas de la línea LEGO.

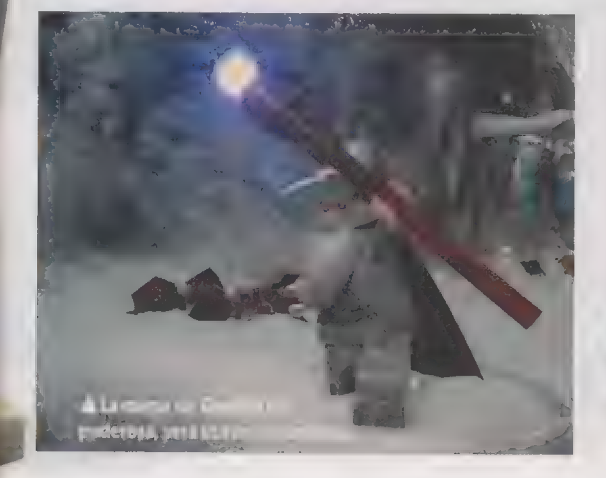
Una experiencia grandiosa

Para hacer la experiencia todavía más sorprendente, dentro del juego se incluye la música de las películas, al igual que las voces originales, para que te sientas justo como estuvieras jugando realmente dentro de cada parte de la trilogía que viste en el cine. Como ya es una costumbre, es posible jugar con un amigo o familiar, con el excelente sistema "*drop-in*, *drop-out*", que te permite unirte a la acción o salir de la partida sin necesidad de que se haya comenzado desde el inicio o se tenga que quitar todo el juego. Adicionalmente, en esta jornada verás algunos detalles un poco más al estilo de los juegos RPG o los de aventuras, pues tu inventario es mucho más extenso que en otras entregas de juegos de licencias de LEGO.

Una gran ventaja es que los desarrolladores no se limitaron a adaptar los eventos de la trilogía a un *engine* y


▲Los Hobbits son muy hábiles para manipular artefactos.


▲No importa el tamaño, usa tu espada cuando sea necesario.




▲Los elfos pueden atacar a distancia, no dudes en emplearlos.

sacar el juego al vapor, sino que decidieron incorporar muchos elementos que bien vale la pena hacer notar, pues le dan un enfoque distinto y la frescura necesaria para que lo disfrutes sin que pienses en que "es igual que los demás". Una de estas características es que ahora tendrás la oportunidad de explorar todo el mundo abierto de la Tierra Media (en entregas anteriores las cosas eran muy lineales). Puedes hacer uso de las diversas habilidades de los personajes para poder avanzar en zonas en donde pareciera que no hay más camino, inclusive usando artefactos mágicos, como la Luz de Earendil.

Otra de las cosas buenas que trae el modo de mundo abierto es que ahora te seguirán hasta ocho personajes adicionales, que te ayudarán durante los intensos combates en contra de las fuerzas del malévolo **Sauron**. Así que las batallas se suscitarán a veces de imprevisto, pues patrullas de trolls y orcos estarán constantemente en movimiento, por lo que tendrán que estar alerta en todo momento. Por fortuna, no es necesario que dos jugadores se sigan forzosamente, pues tiene el mismo sistema de división de pantalla que vimos en los juegos de **LEGO: Indiana Jones**, así que cada quién podrá ir en dirección opuesta y volverse a encontrar si necesitan algo. También es posible adquirir algún medio de transporte para poder llegar de un sitio a otro de manera rápida en situaciones de emergencia.

Muchos personajes a elegir

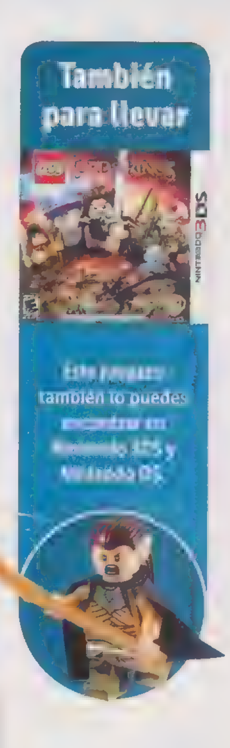
En **LEGO The Lord of the Rings: The Video Game** hay más de 80 personajes diferentes, como **Frodo**, **Gandalf**, **Aragorn**, **Legolas**, **Gimli**, **Sam** y muchos otros que podrás controlar para aprovechar sus habilidades especiales. También hay varios ocultos que aparecen en los libros, pero no en las películas, así que los fans del trabajo de Tolkien se sentirán complacidos por ver algunos héroes que no llegaron a la pantalla.

El modo cooperativo es simplemente genial, no dudes en invitar a un amigo

Para ser sinceros, no es sorpresa que este juego tenga tan buena calidad tanto en su *gameplay* como en lo detallado de sus escenarios, personajes y demás elementos, pues es un factor que ha sido constante en los juegos con minifiguras. Nos pareció muy buena la forma en la que llevaron los eventos más importantes y emocionantes de la trilogía a un nuevo nivel al darle el toque especial de la marca, y estamos seguros de que tan pronto como las películas de **The Hobbit** hayan concluido, veremos una secuela en donde traten todas esas aventuras próximamente.

Vaya que este juego tiene muchas cosas a favor, así que no lo pienses mucho, dale una oportunidad, pues es verdaderamente genial.

CN 9.0



Warriors Orochi 3 Hyper



Muestra tu poder al mundo entero conquistándolo

• Compañía
TECMO KOEI
• Desarrollador
KOEI
• Género
Acción/aventura
•Jugadores
1-2
•Opinamos
Diversión en pareja.



Violencia
Lenguaje moderado
Uso de alcohol y cigarro

Esta es una de esas series que, a pesar de llevar tantos años en el medio, su popularidad aún no es la esperada por la compañía, no porque el juego sea malo, sino porque el concepto y personajes no son tan conocidos en este continente, por lo que han hecho un gran esfuerzo para entregarnos el mejor capítulo de la serie, lo cual queda demostrado desde el primer minuto de juego.

Para los que nunca hayan jugado un **Warriors Orochi** antes, vamos a platicarles cuál es el concepto de la obra. Tienes que elegir a uno de los generales que se te presentan para conquistar varias tropas a lo largo de todos los niveles. Esto, claro, no lo vas a hacer solo, tendrás aliados que pelearán a tu lado por defender tus ideales. Cada general es diferente, algunos tienen mayor poder; otros, experiencia en manejo de armas pesadas, y otros tantos en la magia, así que dependerá de tu planteamiento la elección del general.

Destruye todo a tu paso

Sobre la historia no te contaremos mucho, para no echarte a perder las sorpresas, bastará con que sepas que un terrible poder ha despertado y ahora debes impedir que termine con el mundo.

No creas que los niveles son al estilo de juegos en 3D tradicionales, con elementos de plataformas y algunos enemigos que te aparecen en puntos estratégicos. No, al contrario, está enfocado totalmente a la acción, con cientos de rivales a cada tres pasos... No estamos exagerando, realmente hay más de cien enemigos a tu alrededor cada tres pasos; ése es el gran reto del juego, aprender a usar a los aliados y tus movimientos especiales para lograr conquistar cada nivel y reunir nuevos hombres que te lleven a la victoria, lo cual resulta muy divertido debido a la variedad de ataques.

Además de las misiones principales, habrá algunas extras que puedes hacer para aumentar tu experiencia u obtener ítems especiales, pero lo verdaderamente importante es que mientras más de estas misiones termines, puedes modificar las habilidades de los integrantes de tu



▲ Llevar a tu equipo a la gloria dependerá de tu talento como líder.



◀ No siempre un ataque físico es la opción, a veces la magia también sirve.



▲Durante las batallas podrás leer curiosos diálogos entre los personajes.

equipo e incluso alterar el argumento. Eso es algo que no debes perder de vista, sobre todo cuando lo vuelvas a jugar, ya que de este modo puedes pasar muchas horas intentanto obtener todos los finales y cambios que se han incluido.

Ahora bien, viene una parte que no debemos dejar pasar ya que estamos mencionando el *replay value*, y es que la cantidad de personajes a elegir será más de 130... Sí, lo sabemos, es una cantidad asombrosa, son pocos los juegos que se atreven a realizar algo similar, pero no todo se queda ahí, ya que algunos de los guerreros vienen de otras series, como **Ninja Gaiden**, de donde tenemos a **Ryu Hayabusa** y a la bella **Ayane**, una exclusiva de la versión de Wii U que puedes checar en esta misma edición.

Comparte tus creaciones

Una de las grandes cualidades de esta entrega es la forma en la que han aprovechado las ventajas en línea de la consola, ya que ahora puedes compartir con otros jugadores los niveles que edites, lo cual es otro excelente extra. No importa cuántas veces lo termines, siempre puedes encontrar algo nuevo gracias a tus modificaciones, o bien a las de algún otro usuario que te haya compartido sus niveles. De este modo, la diversión nunca terminará, todo el tiempo estarán disponibles decenas de desafíos.

Hablando del modo en línea, hubiera sido ideal que se estableciera un modo para *online* era algo que nos permitía cubrir ese espacio. Pero, bueno, insistimos, no es del todo malo, sobre todo porque los programadores han pensando ofrecer una buena posibilidad para jugar en modo cooperativo sin aburrirnos.

Lo normal sería conectar dos controles a la consola y jugar con un hermano u amigo en pantalla dividida, pero eso no pasa en Wii U, aquí uno jugará en su

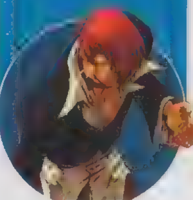
Si no cuidas a tus amigos, nadie más lo hará durante las batallas

cuatro jugadores de manera simultánea, pero por desgracia no fue así. Si bien no se siente su ausencia debido a las opciones para dos jugadores con las que cuenta (de las cuales te hablaremos más adelante), un modo para más de dos personas en línea siempre se agradece, sobre todo en la ctualidad, en los que a veces no tenemos tiempo para reunirnos con nues-tros amigos, y la opción de conectarse vía monitor y el segundo jugador lo hará en la pantalla del GamePad, lo que ayuda bastante a que cada quien tome su propio camino sin alterar lo que esté haciendo el compañero; una gran idea que enriquece esta obra. Por otro lado, si deseas, también puedes disfrutar de la obra en solitario completamente en el GamePad, así dejas la televisión libre para que tu familia pueda ver algún programa.

Guerreros Orochi

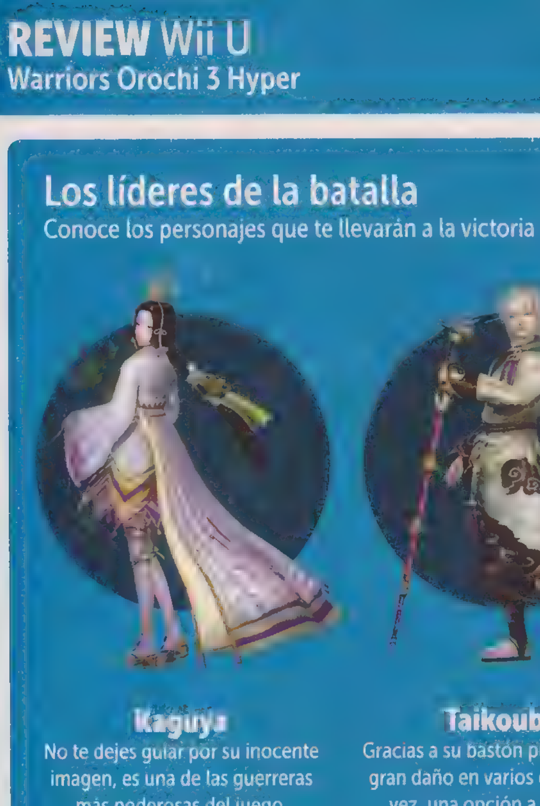


Si eres de los que pasaban cada tarde en el local de Arcadias, seguro recuerdas a los Orochi, de KOF 97, inspirado en una leyenda japonesa.



Los líderes de la batalla

Conoce los personajes que te llevarán a la victoria



Kaguya
No te dejes guiar por su inocente imagen, es una de las guerreras más poderosas del juego.

Taikoubou
Gracias a su bastón puede provocar gran daño en varios enemigos a la vez, una opción a considerar.

Wang Yuan
Un personaje con gran velocidad para ataques a corta distancia.

Zhao Yun
Uno de los protagonistas de la obra, su poder y velocidad son inigualables. Todo un líder en el campo de batalla.



Dakki
De entrada, pareciera que no es muy poderosa, pero no es así, tiene grandes combinaciones.

Cao Pi
Gracias a sus dos espadas, puede defenderse y atacar al mismo tiempo. Un gran guerrero.



Rachel
Si quieres acabar con los enemigos rápidamente, nada como usar las armas de esta chica.

Ayane
El problema de elegir a **Ayane** es que su belleza te puede distraer de las peleas, ja, ja, ja.

Ryu
El clásico ninja legendario está decidido a acabar con el mal del mundo apoyado en su espada.


▲ Checa los detalles al momento de usar un movimiento especial.


▲ Decide muy bien el momento en que debes atacar.


◀ Cuando te encuentres rodeado, es momento de cambiar de estrategia.

Mano a mano

Muy bien, hasta aquí todo va de maravilla, pero no es todo, aún quedan sorpresas por revelar, como es el caso de una nueva modalidad titulada Duel Mode.

Parecería un modo para enfrentar a tu equipo contra el de un enemigo, pero no es así, son peleas individuales al estilo de **Dead or Alive**, con movimientos muy bien pensados para combinarlos. Realmente es una gran opción que te dará mucho tiempo extra de juego, ya que no se trata de presionar botones hasta derrotar al rival, debes pensar muy bien en el momento en que lo haces. Se trabajó todo un estilo, lo cual habla muy bien de los desarrolladores y de lo que quieren transmitir a los jugadores, una verdadera evolución en el concepto que, podemos decir, han logrado a la perfección, se nota en todos los renglones del título, no sólo en las opciones que te hemos comentado, sino también en otros apartados, como el gráfico, con excelentes texturas y modelos para el escenario y personajes. Además, la música, de acuerdo con el nivel, es sin duda la mejor entrega de toda la franquicia. Un deleite para los aficionados a este estilo de acción.

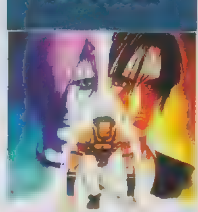
Sabemos bien que de todo el catálogo de lanzamiento de Wii U éste es uno de los juegos que menos reflectores ha tenido, pero lo cierto es que resulta excelente. No tiene nada que envidiar a **Ninja Gaiden**... de hecho, ni los personajes, ja, ja, ja. En serio, es una obra excelente que bien vale la pena que conozcas.

Ha llegado el momento más importante para esta serie: despegar, lo cual creemos hace de manera clara gracias a todas las formas de juego que ofrece, tanto para jugar solo como acompañado. TECMO KOEI ha realizado un buen trabajo, esperamos que sigan ofreciendo obras de esta calidad para la consola de Nintendo, ya que muchos deseamos ver **Dead or Alive** en Wii U. Si ya lo hizo en Nintendo 3DS con excelentes resultados, no vemos complicado que nos puedan sorprender pronto; ojalá que así sea. Mientras, no nos queda más que disfrutar de este título que, repetimos, es una buena opción para comenzar tu colección en Wii U. No importa que no hayas jugado alguno de la serie antes, éste es el momento correcto para comenzar a disfrutarla.

Pocas veces un juego de este género llega a ser tan divertido para un solo jugador, lo recomendamos bastante para los amantes de la acción.

RANKING **CN 8.0**

El legado de Orochi



Fueron dos personajes los involucrados en el nacimiento de Orochi en The King of Fighters 97: Kyo Kusanagi y Iori Yagami, eternos rivales.













DOS PANTALLAS PARA JUGAR

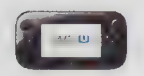
Si te superan en número, no te preocupes, gracias al control Wii U GamePad puedes ver cosas que los demás jugadores no pueden. Mientras tus amigos trabajan en conjunto para acorralarte, puedes usar el GamePad para escapar y ganar la ronda!



◀ Lleva a tus amigos a la victoria en la batalla.

Call of Duty Black Ops II

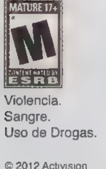
Comienza la guerra por controlar el mundo



• Compañía
Activision
• Desarrollador
Treyarch
• Categoría
FPS
•Jugadores
1-2
•Opinamos
Olvídate de dormir tus ocho horas diarias.

Esta serie ha pasado por varias etapas, hace tiempo intentaba competir con una franquicia grande como lo era **Medal of Honor**, pero ahora, gracias a la paciencia y años de desarrollo, **Call of Duty** es ya el título número uno en cuanto a FPS se refiere, logrando incluso que EA diera descanso a **Medal of Honor**, que por cierto si no piensan cómo revivir el concepto, podemos olvidarnos de la serie para siempre de una vez por todas.

Black Ops II tiene tres modos principales de juego, la campaña para un jugador, el clásico *multiplayer* y la nueva modalidad Zombies. En el modo de historia vivirás los hechos desde la perspectiva de un soldado diferente de los demás, con valores y gran honestidad, al grado de que en muchos momentos se cuestionará si lo que está haciendo en la guerra es correcto. Esto nos habla del grado de conexión que desean los desarrolladores con el jugador; quieren que al terminar la obra nos quede algo más en mente que sólo disparos y granadas, así que te vamos anticipando que en cuanto a su argumento estamos ante el mejor **Call of Duty**. Ahora pasemos a lo que muchos desean conocer, el juego *multiplayer* en línea. Contaremos con una gran cantidad de opciones para jugar con otras personas, desde el clásico "todos contra todos" hasta batallas por banderas y en equipo. Es aquí donde consideramos que se encuentra la verdadera diversión, en las batallas donde cooperamos con otras personas, ya que la interacción se vuelve fundamental para salir con el triunfo. Antes de entrar a los disparos debes elegir el tipo de armas que vas a usar, pueden ser ligeras o pesadas, eso ya dependerá de tu estilo de juego; lo importante es que puedes cambiarlas cada vez que juegues, incluso armar tu propio arsenal, preparado para toda ocasión. Pero es importante que una vez que te sientas cómodo con una arma en especial, no la cambies mucho ya que sube de nivel, mejorando aspectos como la estabilidad o su velocidad.



Violencia.
Sangre.
Uso de Drogas.

Puedes comunicarte con tus aliados en todo momento utilizando un *headset*


La guerra no se gana con armas,
sino con estrategia.



▲ Dependiendo del tipo de equipo que uses, será tu desempeño en el campo.

Clara evolución

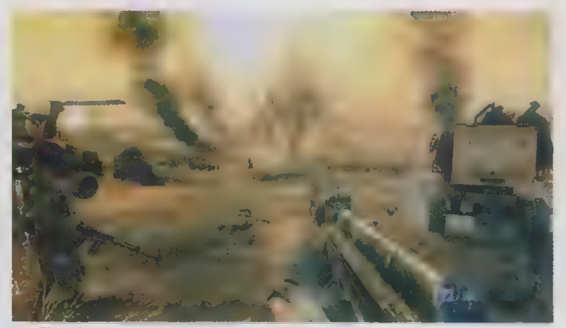
CALL OF DUTY 3

Desde el año 2003, han aparecido más de quince juegos de esta serie para todas las consolas, siendo la tercera parte para Wii, una de las más importantes.





▲ Los ataques aéreos también son importantes.



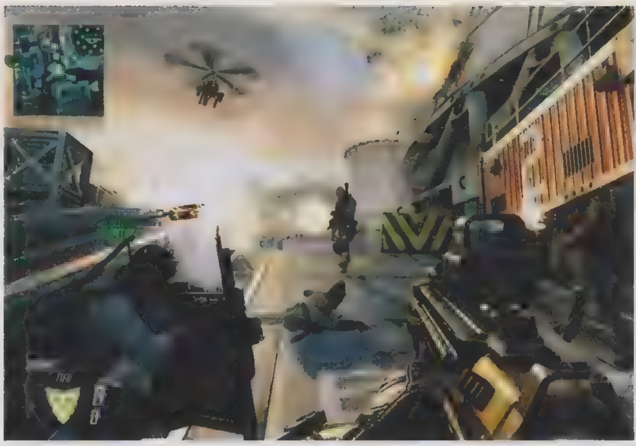
▲ El trabajo en equipo es la clave para el éxito.

Los niveles en los que se van a librar las batallas son enormes, con decenas de elementos que puedes usar para tu beneficio, ya sea una caja o roca para cubrirte de las balas, o bien autos que al dispararles con una bazuka generan explosiones más poderosas. Todo dependerá del momento en el que te encuentres para saber cómo aprovechar estos objetos.

Una característica que nos encantó es que aquí no podrás esconderte en algún "punto ciego" para atacar a tus rivales sin que puedan observarte, no importa en dónde te coloques, siempre existirá un pequeño espacio por el que pueden verte a la distancia. Esto te obliga a estar en constante movimiento, si te quedas esperando a que pase un enemigo para dispararle, estás muerto; lo que requieres es moverte y tener una estrategia para disparar en cualquier instante, acción sin pausa. Pasemos al último modo de juego, la opción Zombies. Es toda una sorpresa debido a que se sale un poco de lo que es la franquicia, te olvidas de los soldados y terroristas para controlar a gente común y corriente que de la noche a la mañana se ha visto envuelta en un apocalipsis zombi. Las sesiones aquí serán exclusivas para cuatro jugadores, como máximo, los cuales deben colaborar. Si desean ver una vez más el brillo del sol, no tienes que disparar a todo lo que veas en pantalla; de hecho, la estrategia aquí es la clave para poder sobrevivir. Si puedes eliminar a las criaturas con un cuchillo, es mejor; cada bala que guardes puede representar la diferencia entre la vida o la muerte. Es una modalidad adictiva que te mantendrá ocupado por mucho tiempo, sobre todo cuando comprendes que se trata de mantenerse con vida, no de matar a todos los enemigos que aparezcan en pantalla.

Usar escudo al inicio te puede ayudar a acostumbrarte al ritmo de juego

Muchas pruebas en esta modalidad serán para tu ingenio, ya que el propósito es ahorrar no sólo municiones, sino también puntos. Por ejemplo, cuando te encuentres encerrado en alguna habitación, podrás salir abriendo la puerta... pero eso te costará varios puntos de los que has acumulado, lo cual no es bueno si tomas en cuenta que puedes utilizar esos mismos puntos en otros aspectos, como mejorar tus armas.



▲ Si cubres a tus amigos, obtienes puntos de experiencia.



▲ Los efectos de luz son realmente sorprendentes.



▲ No te distraigas, un descuido puede representar tu muerte.



▲ Recuerda siempre que no estás sólo en la guerra.

El escenario a tu antojo

La clave para aprovechar tus puntos está en utilizar otros elementos que se encuentren en el escenario. Por ejemplo, regresemos al momento de la puerta cerrada, para abrirla puedes emplear un ventilador y una batería de auto... El chiste está en que analices bien la situación para decidir, siempre tomando en cuenta que las posibilidades de combinar objetos están ya definidas desde antes.

Lo mejor de todo es que puedes jugar estas opciones en línea con un segundo jugador, uno en tu pantalla de TV y otro directamente en el GamePad, así que olvídate de esas tardes esperando a que tu hermano termine su turno para que puedas entrar en acción. Ahora podrán hacerlo sin necesidad de esperar o de tener una segunda consola. Un punto que es importante mencionar son las posibilidades de control que ofrece este título, son tandas que nadie podrá quedarse fuera de las partidas, se han tomado en cuenta todos los gustos.

Lógicamente tenemos el GamePad, pero también se puede emplear el control Pro de Wii U, el control Pro de Wii, o bien para los que están acostumbrados a jugar **The Conduit** o **Golden Eye 007**, con Wiimote y Nunchuk, lo cual se agradece bastante, pues tienes movimientos rápidos gracias al puntero de la pantalla. Es un gran detalle de los desarrolladores que se pueda jugar de esta forma. Así que ya lo saben, no hay pretexto para no retar en este título; además, si no te gusta la configuración, puedes cambiarla en el momento que quieras, el objetivo es que te des la oportunidad de probar el título.

Call of Duty Black Ops II se juega de manera brillante en Wii U, sin duda es la mejor versión del título que puedes encontrar. Un juego que no te puede faltar seas fan o no del género, simplemente debes conocerlo, pasarás horas en las modalidades en línea. Es ideal para disfrutar un fin de semana entero jugando sin pensar en nada más.

Con este título no sólo conocerás una historia asombrosa, sino también pasarás grandes momentos jugando en línea con tus amigos.

RANKING **CN 9.0**

Si lo deseas, puedes usar Wiimote con Nunchuk para jugar este título

◀ Llegó el momento de buscar la portería rival ahora en alta definición.

FIFA Soccer 13

El balón comienza a rodar ahora en Wii U



• Compañía
Electronic Arts
• Desarrollador
EA Sports
• Categoría
Deportes
•Jugadores
1-4
•Opinamos
Divertido, pero sin cambios reales.

Desde hace ya varios años la serie necesitaba una verdadera transformación para consolas de Nintendo, ya que en Wii la verdad es que EA dejó de pelear por el trono hace al menos cuatro años. El problema era muy claro, no supieron nunca aprovechar el Wiimote. Agitarlo para disparar o barrerte era de lo más simple, no generaba ninguna emoción; al contrario, terminaba por aburrirte, ya que si por error movías de más tu brazo y el Wiimote lo entendía como un disparo, podías desperdiciar un avance, lo cual era frustrante.

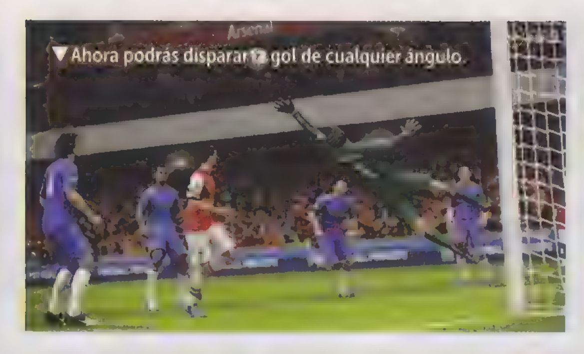
La mejor edición fue la de 2009, en la que podías usar el control clásico, o bien uno de Nintendo GameCube para jugar, la movilidad era muy buena y los gráficos excelentes para las capacidades del Wii. Después de eso no sabemos qué ocurrió, pues prácticamente recibimos el mismo juego durante cuatro años, incluso sin modo *online*; una pena. Pero, bueno, no nos quejemos más, EA entendió la situación y ahora quiere comenzar con el pie derecho en Wii U, ofreciendo a los fans de Nintendo la versión que realmente se merecen y han esperado durante años. Olvida todo lo que sabes de **FIFA** en Wii, dejémoslo en el pasado, ya no existe más ese motor gráfico ni *gameplay*, todo es nuevo, lo cual se nota en cuanto ves la presentación del título: los modelos de los jugadores no sólo se parecen a sus contrapartes reales, sino que también poseen sus características. Esto quiere decir que los defensas no tienen tanta habilidad para driblar o disparar a gol, pero al mismo tiempo los delanteros son malos a la hora de bajar a pelear una pelota. Todo esto hace que realmente el desarrollo de cada partido se vea afectado, haciéndote pensar muy bien cada pase; no será lo mismo que si estás jugando con el Barcelona, el último disparo lo haga Puyol a que lo haga Messi, ¿estás de acuerdo?

En las versiones de Wii el juego se limitaba a correr por las bandas y centrar, esperando un remate de cabeza. El juego por el centro del campo no existía, esto no por culpa de los jugadores, sino porque se carecía de opciones para

No importa que los títulos deportivos no sean tu fuerte, vas a divertirte



Interacciones online.


▼ Ahora podrás disparar a gol de cualquier ángulo.


◀ **Un toque suave puede ser mejor que un disparo potente.**


◀ Los partidos se ganan en equipo, no solo.

La liga mexicana

En 2005 además de la liga mexicana se implementó el sistema *First Touch*, con el que se pueden elaborar jugadas más completas.

burlar al rival, las paredes no se ejecutaban correctamente y ni qué decir de los pases filtrados: como los jugadores jamás corrían, era muy complicado jugar de forma espectacular, lo más que se podía esperar era ver un gol con un disparo lejano y listo, no había mucho para ofrecer. Por fortuna, esta situación ha cambiado y ahora en **FIFA 13** para Wii U puedes jugar como lo soñaste. Podrás recorrer todo el campo con opciones para cambiar de ritmo en el momento que decidas, ya sea con un pase, o bien con una gambeta, todo gracias al fácil sistema de control que se ha ajustado a las necesidades de los jugadores. Ya no habrá más esas fallas en las que corrías pero el balón quedaba detrás de ti, o te caías por una mala ejecución en los recortes gracias al control.

Usa la pantalla táctil

En ese sentido, no podemos dejar de mencionar el GamePad, que nos va a ayudar en todo momento a que nuestro equipo se encuentre al tope de rendimiento. Por ejemplo, las alineaciones, estadísticas y habilidades de cada jugador podremos verlas en el control, decidiendo así de forma rápida los cambios de lugar en el campo o si los sustituimos por otro en mejor estado. Otro momento cuando la pantalla del GamePad cobra relevancia es en el cobro de faltas, como los tiros libres, en los que ahora además de elegir si cobras directo, haces una segunda jugada. También podrás ubicar mediante un puntero en qué parte de la portería deseas mandar tu disparo, debes considerar factores como la distancia y la fuerza. Las plantillas de los equipos están actualizadas en todos los detalles posibles, , lo que da un toque de realismo increíble que se complementa con estadios que son calca de los reales, sin mencionar el apartado sonoro, que está mejor que nunca.

Pero no todo es color de rosa, existe un pequeño problema: no es **FIFA 13** como tal, es más bien un **FIFA** 12.5, ya que el equipo de desarrollo no tuvo tiempo para crear una versión para Wii U. Seguramente el siguiente año esto quedará olvidado y se lanzará **FIFA 14** sin mayores problemas.

El futbol llega en HD a consolas de Nintendo de buena forma, pero pudo hacerlo mucho mejor, eperemos por ver la respuesta de Konami.

RANKING **CN 8.0**

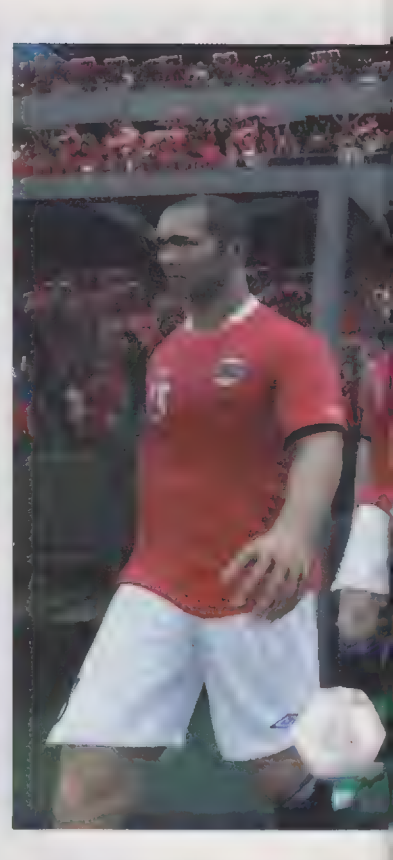
Aprovecha el Gamepad

Para sacarle más jugo a la tecnología de Wii U, EA usó las funciones táctiles del control al *gameplay*.

Basta con un simple toque en la pantalla táctil para definir en qué lugar deseas colocar el balón.





▲ Las técnicas defensivas han mejorado.

Entrevista a Mat Prior
Productor de FIFA Soccer 13



Por fin los jugadores de Nintendo podremos tener la experiencia completa de esta serie.

¿Cómo consideras la reacción de los fanáticos respecto del juego anterior?
Fenomenal, siempre es grandioso recibir ese tipo de retroalimentación, particularmente al hacer tantos cambios radicales. Todos pensábamos que eran los cambios correctos, pero cuando estás trabajando en modificaciones tan grandes para un título tan apreciado, siempre existe la posibilidad de que no les guste a algunas personas. **FIFA 12** rompió todo tipo de récords, y presenciarlo fue muy gratificante.

¿Cuál es la característica que no podía faltar en esta nueva versión?
El motor de juego y la experiencia **FIFA**. La experiencia nunca había estado disponible para los jugadores de Nintendo, así que la clave para nosotros era llevar las bases de la IA a Wii U. El uso del GamePad también era un aspecto importante, pero emplearlo en su totalidad requiere que la esencia de la experiencia **FIFA** esté presente, así que llevar el motor de inteligencia artificial a Wii U era nuestra prioridad Me alegra decir que lo logramos y que, además, implementamos increíbles e innovadores usos para el GamePad que cambiarán radicalmente la forma en la que juegas y llevará el título a jugadores de todos los niveles de habilidad

¿Cuáles fueron los mejores temas obtenidos de la retroalimentación de los jugadores que te inspiraron?
Creo que la reacción a las grandes características de la inteligencia artificial claramente nos motivó a llevar por primera vez la IA de la nueva generación a un producto de Nintendo.

¿Han cambiado en algo el modo de defender? Era más realista en **FIFA 12**, pero muchos encontraron dificultades en dominar el sistema de entradas.
Fue un cambio muy drástico en relación con años anteriores, así que la gente tuvo que aprender de nuevo a defender, por lo que definitivamente hubo una curva de aprendizaje. Inicialmente algunas personas se mostraron un poco escépticas, ya que la forma en la que defendían cambió radicalmente, pero con el paso del tiempo, una vez que los jugadores se adaptaron a estos cambios, consideraron en su mayoría que fue una gran mejoría. De alguna manera, hemos ajustado y simplificado el sistema pero mantuvimos intacta su funcionalidad básica. Si un jugador en particular no puede adaptarse, existe la opción de apagar el nuevo sistema completamente y volver al anterior.

La gente aún no está segura de lo que Wii U puede hacer en cuanto a gráficas, mucho depende de qué tan intensi-

▼ Las animaciones antes de los partidos son increíbles.





vas sean los gráficos del GamePad. ¿Decidieron inicialmente cómo repartirían la carga de gráficas entre las dos pantallas?
Como probablemente sabes, el GamePad no tiene ningún procesador por sí mismo, así que todo lo que muestra es impulsado por el mismo WiiU. Lo que esto significa en términos de uso es que si tienes vistas completamente diferentes y complejas en la TV, en el GamePad afectaría la velocidad de los cuadros del juego. FIFA es un juego increíblemente complejo que los cuadros. El modo de juego es rey para nosotros, y tener una experiencia que corra con una velocidad de cuadros fluida es primordial, por lo que nos enfocamos en eso. Utilizamos el GamePad de maneras revolucionarias que cambian completamente el juego, así que no creo que alguien se decepcione. Ofrece funcionalidad y control nunca antes visto en un **FIFA** y completamente nuevas formas de jugar.

Dejando lo anterior aparte, ¿dónde dirías que la versión para Wii U se mientras juegas, por lo que sentíamos que mejorarlo tendría un gran impacto en los jugadores. Igualmente, mejoramos la apariencia del público, ahora tienen el doble de resolución, por lo que nunca antes se había visto mejor.

Nintendo finalmente está listo para lanzar una consola que realmente aproveche el mundo *online*. ¿Cuáles son sus planes para los aspectos *online* del juego? ¿Alguno encaja con Miiverse?
Tenemos el modo completo de temporadas frente a frente que es el modo

Gracias al GamePad, podrás jugar con un amigo, cada uno mirando su pantalla



▲ Si juegas solo, podrás hacer cambios desde el GamePad.

lleva a la consola a sus límites, así que no tenemos el lujo de tener un margen de poder sin utilizar. Teníamos ideas en torno a características que pudieran utilizar diferentes vistas, por ejemplo una perspectiva en primera persona del jugador, repeticiones con tomas controladas por el jugador y otras más, pero nos dimos cuenta de que no seríamos capaces de tener vistas en dos pantallas sin reducir la velocidad de coloca en términos de fidelidad gráfica comparada con las versiones de PS3 y 360?
Está a la par de las versiones de 360 y PS3, incluso fuimos capaces de mejorar algunos aspectos clave. Nos enfocamos en las áreas que tendrían el mayor impacto en el juego. Mejoramos la apariencia del campo para hacerlo más realista y detallado. El campo aparece en la pantalla la mayoría del tiempo más popular en **FIFA** y que permite a los jugadores luchar por ascender o evitar descender en el mundo *online* con cualquier otro jugador de Wii U en el mundo. Tenemos juegos amistosos y personalizados. Los jugadores pueden subir fotos o repeticiones para mostrarlas a sus amigos. La mayoría saben que la mejor experiencia se obtiene al jugar con amigos, y el DRC ofrece esa oportunidad.

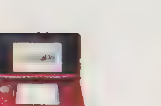

▼ Los valores están bien cuidados, como si jugaras golf verdadero.


▲ Hay varios jugadores a elegir, para una mejor personalización.


▲ Los campos de golf tienen muchos obstáculos que debes saber evadir.

Mario Golf

El plomero demuestra su maestría en un deporte más.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Camelot Software
• Categoría
Deportes
•Jugadores
1
• Opinamos
Lo básico siempre será divertido y amigable

Si hay algo que cabe reconocerle al plomero favorito de todos, es que nunca deja de practicar todo tipo de deportes para mantenerse en buena forma. En este caso, tenemos la versión que salió para Game Boy Color hace un par de años de **Mario Golf**, la cual en verdad nos gustó bastante por su buen estilo de juego y diversión constante.

Algo que tenemos que dejar en claro es que en este juego no hay los acostumbrados poderes especiales que vemos en títulos como **Mario Strikers** o **Mario Tennis**, por ejemplo. Aquí las cosas son un poco más realistas, incluso puedes ir avanzando en el modo de historia para ir escalando los peldaños que te llevarán a ser el mejor golfista de todos.

Lo que cuenta es tenerlo

Cuando **Mario Golf** llegó al mercado, tenía una particularidad: era compatible con el Transfer Pak; de manera que era posible intercambiar datos y archivos con la versión de Nintendo 64. Claro está que esta opción queda atrofiada con esta adaptación, pero vale la pena mencionarlo, más tomando en cuenta que es uno de los pocos juegos que tuvieron esta opción en ese entonces.

Todos los juegos de deportes de **Mario** son buenos, pero la ventaja que vemos en esta entrega reside más que nada en que tiene muy buenos valores físicos los cuales le dan un toque más realista. Esto permite desarrollar buenas habilidades, no nada más confiarte en usar poderes.

Una buena opción

Si te gusta est e tipo de juegos, no puedes perdértelo; además, tiene un precio razonable y puedes disfrutar de este clásico en tu Nintendo 3DS. Claro que debemos mencionar que no tiene capacidades en 3D, para que no haya confusiones posteriores. Tiene mucho que ofrecer para los que gustan de este deporte, y paraa los que no, también.

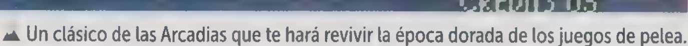
Aun cuando no seas gran aficionado al golf, jugando esta entrega quedarás prendado de este deporte.

RANKING CN 8.5



Este es un título que no dejarás de jugar por su buen nivel de diversión.




▲ Un clásico de las Arcadias que te hará revivir la época dorada de los juegos de pelea.


▲ Algunos de los movimientos son sumamente graciosos.


▲ Elegir el momento para hacer un movimento especial es la clave.

The Last Blade 2

Demuestra tu habilidad con la espada en este clásico

• Compañía
D4Enterprise Co., Ltd.
• Desarrollador
SNK
• Categoría
Pelea
•Jugadores
1-2
•Opinamos
Vuelven las retas con los amigos.

Desde la aparición de **Fatal Fury** por parte de SNK, hemos visto muchos juegos de pelea desarrollados por esta compañía, varios se volvieron íconos del medio, como **Art of Fighting** y **World Heroes**, pero también debemos decir que han marcado nuevas tendencias, como es el caso de **Samurai Showdown** y **The Last Blade**. De este último vamos a hablar en esta ocasión, ya que se encuentra disponible para que lo descargues en tu Wii gracias a la Consola Virtual en el Canal de Tienda; como tener la arcadia en casa.

Combates más agresivos

The Last Blade 2 deja de lado los puños, aquí todos los ataques son con espadas, lo que vuelve más estratégicos los combates. Debes medir muy bien el momento en el que usarás tu arma si no quieres quedar en el piso por los ataques enemigos; esto agrega un toque especial a cada duelo, ya que también cuentas con un poder especial que sólo se puede realizar una vez que tu barra inferior está al máximo. En ese sentido, se logra un buen balance.

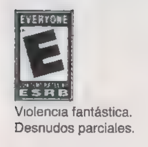
Mención aparte tienen los personajes, todos son completamente diferentes, no existían los famosos clones que muchas veces vemos en este género. Volverse experto con cada uno de ellos, representa un verdadero reto que pocos jugadores logran conseguir. Definitivamente ha sido una sorpresa verlo para la Consola Virtual, así que si eres fan del género de las peleas, no lo pienses dos veces, es una de las mejores ofertas que podrás encontrar en todo el catálogo de descargas para Wii; no existe otra manera de conseguirlo, ya que sólo vio la luz en Arcadias y en el antiguo sistema de Neo Geo.

Te dará cientos de horas de diversión con tus amigos, es compatible con el control clásico, o bien con el de Nintendo GameCube, así que no tienes pretextos para ponerte a jugar.

Ahora que el género está tomando su segundo aire, nada como un título clásico para disfrutar con los amigos.

RANKING CN 9.0

El personaje más famoso fue **Hibiki**, apareció en **Capcom vs SNK 2**



Violencia fantástica.
Desnudos parciales.

▲ Este es un juego en el que tu ingenio será la clave importante para ganar.

NightSky

Los títulos sencillos todavía pueden sorprendernos

• Compañía
Nicalis, Inc.
• Desarrollador
Nycklas Nygren
• Categoría
Puzzle/Acción
•Jugadores
1
• Opinamos
Una grandiosa aventura surrealista y original

En la industria de los videojuegos se tiende a dejarse llevar por los gráficos que nos dejan con el ojo cuadrado, y muchas veces nos olvidamos que esas maravillas tecnológicas que jugamos nos distraen de que en realidad no nos están ofreciendo algo verdaderamente nuevo y seguimos jugando lo mismo una y otra vez. Pero por fortuna no todos los juegos son así, y éste es el caso de **NightSky**, una gran propuesta que puedes tener en tu Nintendo Wii por un módico precio, y que te agradará mucho si quieres descansar de las franquicias repetitivas. En esta divertida propuesta no verás los tradicionales y estereotipados personajes fuertes con metralletas, ni a héroes con espadas; aquí debes ir avanzando mientras resuelves *puzzles* en escenarios algo surrealistas en donde los colores son la base de las imágenes y tú controlas básicamente sombras que deben realizar misiones específicas para progresar en la jornada. Son diferentes los "personajes" que puedes controlar en este título, pues hay vehículos variados con "habilidades" diferentes, las cuales debes de aprender a controlar según los requerimientos de cada una de las escenas que encontrarás en tu camino en 2D al estilo de la vieja escuela.

Novedoso y fresco

Podríamos comparar el estilo de juego de **NightSky** con el del original **Lost in Shadow**, de Wii, que nos demostró que todavía puede haber originalidad si es que se le echan ganas a un proyecto; aunque aquí los valores físicos juegan un papel más importante que las sombras en sí, por lo cual podemos mencionarte que si lo que buscas es algo con desafío, acción y que te entretenga un buen rato, no dejes de conocerlo, así podrás verificar que bien vale la pena no irte por la franquicia popular, sino darle la oportunidad a algo realmente nuevo.

El estilo es sencillo y simple, pero divierte bastante y cumple muy bien su cometido.

RANKING **CN 8.5**

NightSky nos presenta una forma de jugar simple pero muy divertida




Wii™
KIRBY™ 20TH ANNIVERSARY
20
¡ESPÉRALO PRONTO!
Celebra con Kirby!
Incluye 6 títulos clásicos de Kirby
Wii
KIRBY'S
Nintendo

NUESTRA PORTADA

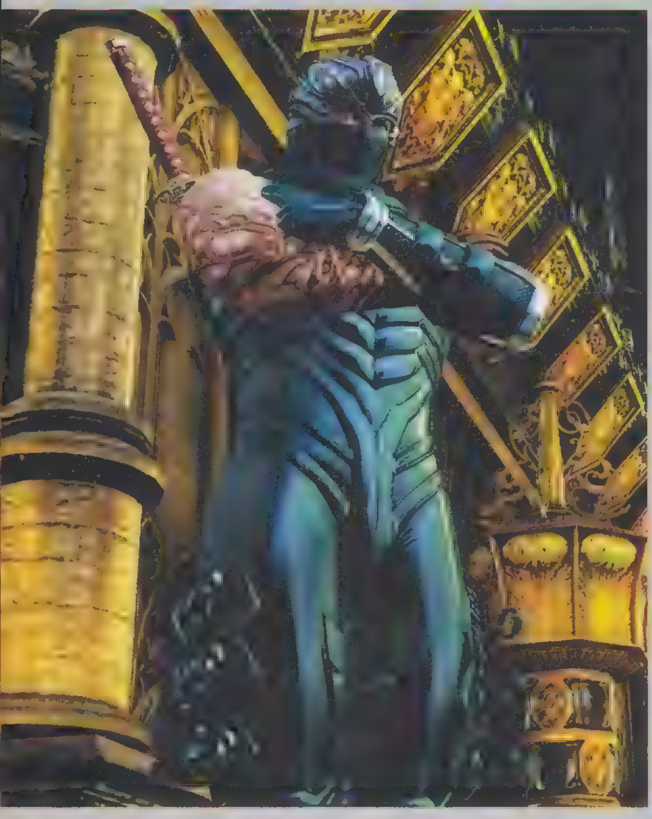


► Épico enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal.

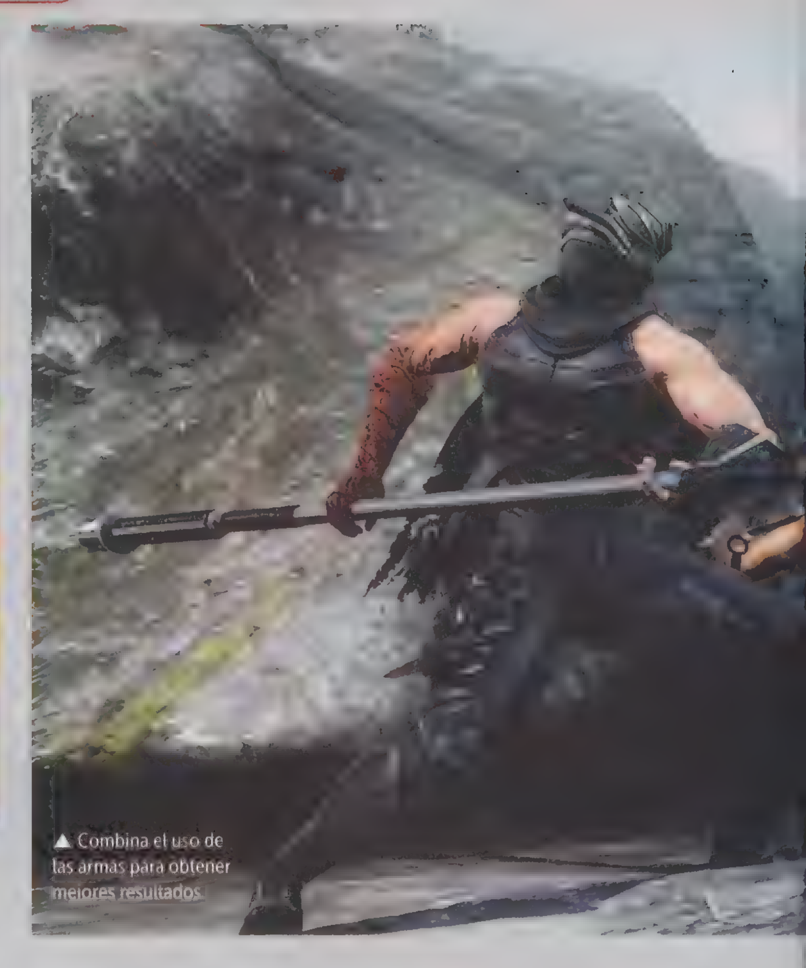
NINJA GAIDEN 3 Razor's Edge

La leyenda de **Ryu Hayabusa** comenzó hace más de 20 años. Desde entonces, se ha forjado un prestigio impresionante, combatiendo en múltiples batallas y enfrentando a diversos enemigos. Ahora, en Wii U, lo aguarda un reto en Londres.

▲ La **Dragon Sword** es una fina pieza capaz de desatar la furia de su portador.



▲ Esta misión sólo podrá ser realizada por el más grande héroe ninja.



▲ Combina el uso de las armas para obtener mejores resultados.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Team NINJA / Tecmo Koei
• Categoría
Acción/ *Hack n' Slash*
•Jugadores
1-8
•Opinamos
Excelente reto para todo tipo de jugadores.



Sangre
Violencia intensa
Temas sugestivos
Lenguaje fuerte

El regreso a Nintendo

Ryu Hayabusa se ausentó por algunos años, aunque tuvo sus incursiones en el NDS con **Dragon Sword** y la participación dentro de **Dead or Alive Dimensions** en N3DS, pero algo tan espectacular como **Razor's Edge** ya hacía falta para los fans de Nintendo. Así que en esta ocasión recibimos con gran gusto este título que te recomendamos por su contenido, las intensas batallas y la emoción de competir contra tus amigos para dar más vida útil a tu juego.

Conoce los orígenes

Muchos quizá no tuvieron la oportunidad de jugar la versión original de NES, ¡vaya que es una lástima! Si ese es tu caso, no te preocupes, tienes dos opciones: conseguirlo seminuevo en su formato nativo o descargarlo a través de la Consola Virtual de Wii por módicos 500 puntos, o en la eShop de Nintendo 3DS por $61.99 pesos mexicanos. Una inversión que vale la pena para conocer la emotiva historia de **Ryu** y su padre.

La nueva trilogía

A partir de 2004, Tecmo y Team Ninja revivieron las hazañas de **Hayabusa**, pero ahora a través de un concepto mucho más ambicioso, incrementando el grado de violencia, acción y dificultad, para finalmente orientarse completamente al modo *Hack n' Slash* en contraste con la acción en *sidescroll* que vimos años atrás.

El resultado, un éxito del cual se desprenderían otros *remakes* y, claro, secuelas. La primera llegó en 2008, añadiendo nuevos elementos como la posibilidad de descuartizar con toda furia a tus enemigos, haciendo de los puntos de acción un impresionante derroche de combos, sangre y brazos volando (¿viste **Kill Bill**? ¿Recuerdas la escena de la novia luchando en el bar?). De esta forma, el nuevo concepto de **Ninja Gaiden** iba tomando camino.

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

La segunda secuela llegó a principios de 2012, superando a la anterior, con muchas descargas de contenido para disfrutar al máximo la experiencia.



▶ Aprende nuevos combos y manda a tus enemigos directo a las puertas del infierno.



La línea de juego te llevará por caminos preestablecidos, evitando que te pierdas

Sin embargo, para nuestro placer, Tecmo y Nintendo unieron fuerzas para hacer de la versión de Wii U la mejor de todas. Agregaron contenido que son de pago en la competencia y mejoraron un sinfín de detalles técnicos y de *gameplay*, por lo que con tranquilidad te podemos decir que en Wii U gozarás de la mejor experiencia sanguinaria que un ninja puede ofrecer.

La historia nos pone nuevamente al mando del ninja **Ryu Hayabusa**, quien es contactado por la Fuerza de Autodefensa de Japón, luego de que ocurriera un grave problema en Londres. Ellos le explican sobre un culto autodenominado **Lords of Alchemy**, quienes han solicitado la presencia de **Ryu**. ¿Con qué fin? ¡Eso es lo que está por descubrirse! Justo allí es cuando conocerás a **Mizuki McLoud**, una bella chica que te ayudará como medio de comunicación para guiarte o darte información mientras vas pateando traseros. Rápidamente, entrarás de lleno al juego, recorriendo las calles londinenses y probando tus combos y habilidades. De inicio, la variedad de acciones y armas será básica, pero basta con avanzar un poco en la aventura para ganar importantes extras, como las poderosas Garras de Metal, que serán prácticamente de inicio. En los primeros minutos de juego podrás sentir que la cámara no es nada amigable, menos cuando comienzas a realizar los primeros combos y responder al ataque de enemigos... y no es que mejore con el paso del tiempo, sino que te vas acostumbrando y sumando nuevos combos que harán que se vea aminorado este problema.

Aprovecha el GamePad

Acceso rápido a las funciones más importantes

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Una maldición caerá sobre el gran ninja

La sangre que has derramado con la espada será un veneno mortal

El estado que adquiere la espada al fusionarse con el brazo derecho de Hayabusa tendrá un rol interesante en el gameplay, incluso podrás percibir el progreso de la degeneración de su brazo y cómo se va desgastando el poder del héroe.



También enfrentarás a una máquina tipo araña que no opondrá mucha resistencia, pero sirve de entrenamiento para esquivar y atacar. Sus patas serán el talón de Aquiles, ¡destázalas sin piedad! Más adelante llegarás a la mansión del Primer Ministro, en donde encontrarás a tu nuevo némesis: el **Regent of the Mask**, líder de **Lords of Alchemy**.

Misión: salvar al mundo

Luego del primer enfrentamiento, tu enmascarado oponente dejará caer una maldición (Grip of Murder) que transformará tu espada en sangre que se adentrará en tu cuerpo, específicamente en el brazo izquierdo, haciendo que los movimientos de **Hayabusa** puedan lentificarse paulatinamente.

Justo después conocerás las oscuras intenciones de tus enemigos. Ellos pretenden que el mundo entero se rinda ante sus pies; de lo contrario, el mundo conocerá el verdadero Armagedón y ni Bruce Willis podrá salvarlo. La idea de que el brazo vaya consumiéndose por las muertes y sangre derramada es otro de los cambios en la idea de **Ninja Gaiden** que se complementa con factores acción, como presionar el botón justo en el momento de deslizarse para evadir objetos, pasar por debajo de camiones y enrejados, o planear por los aires como bien lo haría **Batman**. Además, ya es posible trepar paredes al clavar los kunais y presionar alternadamente los gatillos del GamePad (con ritmo, de lo contrario caerás). Si algún enemigo está esperándote en la parte superior, no dudes en lanzarle kunais para aniquilarlo.

Andamos armados

Más filosas y precisas que el cuchillo de un carnicero

La Gran Guadaña y las Garras de Metal están incluidas en la versión de Wii U, a diferencia de otros sistemas, en los que tienes que desembolsar una buena cantidad para hacerte de estas filosas armas con las que tus enemigos caerán como moscas.

◀ Cambia de armas y descubre en qué situaciones funcionan más.

DOA Dimensions
N3DS, 2011
[illegible]

Ninja Gaiden Trilogy
SNES, 1995
[illegible]

Ninja Gaiden II
NES, 1990
[illegible]

Ninja Gaiden
NES, 1989
[illegible]

Ninja Gaiden Dragon Sword
NDS, 2008
[illegible]

Ninja Gaiden Shadow
GB, 1991
[illegible]

Ninja Gaiden III
NES, 1991
[illegible]

Niveles y escenarios

Cada capítulo de la historia se divide en pequeños episodios con objetivos específicos, como aniquilar a una horda de ninjas furiosos o desafiar la tecnología y armamento de **Lords of Alchemy**.

Lógicamente en ocasiones necesitarás combinar el uso de tus armas, en especial cuando haya enemigos distantes. En este caso, es recomendable activar el arco, y así arrojarles flechas para evitar que estén obstruyendo tu avance para que puedas derrotar a los enemigos cercanos a ti con alguna de las armas de corto alcance, las garras, guadaña, katanas, bo (el bastón usado para los combates y que seguramente recuerdas por ser una de las armas favoritas de una **Tortuga Ninja**) de combate y la kusarigama (una hoz con cadena).

Si quieres revivir los escenarios eligiendo al personaje de tu agrado, podrás entrar a la modalidad Chapter Challenge, será una buena oportunidad para mejorar tu récord de cada nivel, así como para encontrar los Escarabajos Dorados y otros secretos que hayas dejado pasar durante las primeras ocasiones que visitaste dicho lugar. De hecho, en cada enfrentamiento que tengas a lo largo de la aventura ganarás puntos karma (qué ironía), entre mejor te luzcas al momento de matar a los rivales tus puntos se incrementarán. ¿Para qué me sirven los puntos karma? ¡Ah!, serán la divisa con la que comprarás los *upgrades* para armamento, Ninpo y cada uno de los movimientos que **Ryu** o **Ayane** puedan aprender, así como incrementar la barra de energía de los protagonistas.

La Femme Fatale

La presencia de **Ayane** tendrá mucho que ver dentro del juego. De hecho, como te hemos mencionado, es una de las ventajas exclusivas que podrán disfrutar los poseedores del Wii U. Ella se integrará a la aventura, contando con capítulos específicamente orientados en su historia (que complementa las misiones y objetivos de **Hayabusa**). Lógicamente, la bella chica de cabello morado contará con técnicas propias, así como su arsenal perfectamente afilado y listo para pintar de carmesí unas cuantas paredes.

▼ El poder de **Ayane** sólo se iguala con su belleza y sensualidad.



▼ Legend of Hayabusa... The Four Swords. ¿No ¿verdad?! Pero apuesto a que te divertirás.

En compañía es mejor

La bella **Ayane** también será convocada para el modo cooperativo (*online*) en **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge**. Ella luchará cuerpo a cuerpo junto con **Ryu Hayabusa** para vencer a los alquimistas.

Ya que si tienes ganas de armar la batalla campal con tus amigos (o enemigos), ¿qué te parecería una guerra ninja con hasta ocho jugadores simultáneos? Como complemento de la historia principal, tendremos el modo multijugador en línea, aquí podrás participar de forma cooperativa o competitiva; cualquiera de las dos te hará vivir la emoción del combate ninja. Hay modalidades como Battle Royale (todos contra todos) y Clan Battle, aquí cada encuentro durará únicamente cinco minutos y la temática es bastante sencilla: el equipo que más *kills* consiga será el ganador. Como detalle interesante, habrá diferentes nijas para seleccionar y personalizar, aunque en realidad son detalles estéticos mínimos los que cambian. Donde notarás diferencia será en el armamento que decidas portar, la estrategia y variedad de combos que utilices y, por supuesto, qué tan bien desarrolles tus Ninpo. ¡La técnica es vital tanto en multijugador como en la historia principal! Con la experiencia -o puntos- que ganes en combate podrás mejorar tus habilidades y desarrollar otras nuevas.
Para continuar con las buenas noticias, **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge** (a diferencia de sus contrapartes en Xbox 360 y Play Station 3) no necesita de *Online Pass* para jugarse a través de Internet, lo cual es un aliciente para quien quiera rentarlo, prestarlo o comprarlo seminuevo. El *Online Pass* es un código que se incluye al adquirir el juego y es requisito para entrar al *online*, pero es de un solo uso, por lo que si lo prestas o cambias, la otra persona no podrá conectarse a Internet. Otro de los juegos que lo utiliza es **Mass Effect 3**, pero no te preocupes, hasta ahora las versiones de Wii U están libres de ese requisito. ¡Muy bien hecho, Nintendo!



▲ Parte importante del primer **NG** fue la música. ¡Un clásico en 8 bits!

Una explosión de color

Invita a tus amigos y emprendan la batalla por la supremacía ninja

Cada uno de los participantes controlará a un ninja, defendiendo su honor en batallas que parecerán extraídas de una película de Akira Kurosawa. ¿Crees que eres el mejor peleador del mundo? ¡Descúbrelo a través del juego en línea!







El lado sexy de este brutal combate

¡Las chicas demostrarán que son las reinas del juego!

Momiji
Ella es la alumna de **Ryu Hayabusa**, su primera aparición ocurrió en **Ninja Gaiden: Dragon Sword**.

Mizuki
Ella es tu nuevo enlace de comunicación para la misión de Londres. Su voz pertenece a la actriz Ali Hillis.

Irene Lew
¿Te acuerdas de la chica de los juegos de NES? Pues ahora te la presentamos en su versión mejorada.

Ayane
Ella no necesita presentación, es una diva del combate y llegará en exclusiva en la versión de Wii U.

En conclusión

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge llega para complacer a todos los jugadores que querían títulos más demandantes. No pasará mucho tiempo para que comiences a disfrutar de la comodidad que ofrece la pantalla táctil para darte acceso directo a los íconos de selección o modificación de características del líder del clan **Hayabusa**. Aunque también es válido decir que quizá les faltó más desarrollo para aprovechar el potencial del GamePad. En lo personal, me hubiera gustado jugar directo en el control sin depender de la imagen del televisor. En cuanto a la historia, desarrollo de personajes y escenarios, no hay queja. Y menos cuando seguirán actualizando el juego para complacer a los fans a través de Descargas de Contenido (DLC). La primera será el personaje **Momiji**, quien tuvo su primera aparición en **Ninja Gaiden Dragon Sword**, para Nintendo DS, y cuya voz en inglés será interpretada por la cantante y actriz de doblaje Kate Higgins.

¿Juego de una ocasión o de uso continuo? Hay títulos que los juegas una vez y apenas terminan los créditos los archivas. Con este título no ocurrirá lo mismo. Opciones como modo multijugador, cooperativo y secretos harán que lo juegues una y otra vez.



▲ Descubre las debilidades del rival, así lo aniquilarás sin que lo note.

El DLC gratuito para jugar con **Momiji** está disponible desde diciembre. ¿Ya la incorporaste a tu clan?



por Alejandro Ríos "Panteón"

▼ La innovación de esta serie es innegable, pero debemos ver cada detalle con lupa.

NUEVA SECCIÓN

¡Saludos, colega del control! Soy Panteón, esta vez con una sección novedosa llamada Reload. Como la evolución es necesaria, el Cementerio de Videojuegos también ha cambiado, aquí veremos títulos no sólo de antaño, sino también de todas las épocas, con la objetividad de siempre, aunque con mayor rigor para darles un veredicto certero. ¿Estás listo para la experiencia? ¡Comencemos!

Saga Red Steel

La experiencia de ir más allá de sólo presionar botones.

▼ El diseño de los personajes ayudó a la experiencia de juego.





▲ El estilo de los combates fue muy innovador para su época.



▲ Hay una cantidad decente de armas para enfrentar a los enemigos.



Red Steel

Un pistolero con katana... ¡genial!



Controles innovadores que le dan un gran estilo sin precedentes.



Te cansas mucho después de un rato de juego, y tiene mucho tiempo de carga.

Con la salida del Nintendo Wii todos nos quedamos sorprendidos por sus capacidades, siendo la interactividad del *wiimote* su atractivo principal. Ubisoft lanzó **Red Steel**, un *FPS*, aprovechando este recurso, pues utilizabas una katana como arma principal, además de usar un revólver en forma simultánea. Hasta el momento suena bastante bien, pero al jugarlo te das cuenta de que controlar dos armas al mismo tiempo no es tan sencillo como parece. Adicionalmente, el control no es del todo preciso, por lo que es sumdifícil manipular las acciones del héroe, lo cual te llega a ocasionar varios conflictos al momento de estar jugando dentro de los escenarios.

Debemos hacer notar que el uso de las dos armas es algo muy innovador

Cargando...

El principal problema es que el juego tarda mucho en cargar, por lo que si te aburres en la primera parte del juego debido a esto, será mejor que no sigas, porque esto nunca cambia. Debo reconocer la inteligencia artificial en los enemigos, pues a diferencia de otros juegos, en **Red Steel** ellos pueden cuidarse solos, cubriéndose de tus disparos, rodear objetos y atacarte por la retaguardia, inclusive pueden rendirse.

De espadas y balazos

Hablando de armas, en lo que a tu katana se refiere, empuñarla durante los combates es algo incómodo a veces, pero lo compensan al usar la cuchilla, especialmente cuando el enemigo se arrodilla tras perder un combate, dándote la opción de demostrar tu piedad y perdonarles la vida, o simplemente quitárselas. Dependiendo de la acción que tomabas, recibías puntos de respeto, que te ayudaban progresivamente. Lo que sí considero risible es que al perdonar a un enemigo, éste ya no te puede atacar, pero tampoco puede recibir daño... parecería que adquieren invencibilidad al arrepentirse de su vida de crimen, "¡Santas incoherencias, **Batman**!".

No todo es tan malo

Aun así, tiene su lado bueno en el modo *multiplayer*, que permite hasta cuatro personas simultáneas. Claro que sugiero una sala enorme y preferentemente con una pantalla grande para que no hagan bizcos tratando de ver la pantalla dividida. Ésta podría decirse que es la parte más interesante de este juego y lo que hace que valga la pena.

TEEN T ESRB
Lenguaje moderado
Temas sugestivos
Violencia


▲ El cambio de diseño le dio un estilo más sorprendente.

▼ El control de las armas mejoró sobremanera en relación con el primero.




▲ Los enemigos ahora son más agresivos que nunca.

Wii 2010

Red Steel 2

Sin miedo a arriesgarlo todo por la originalidad



El cambio fue notable en general. La historia es mucho más original.



No tiene modo para varios jugadores.

Algunos años más tarde Ubisoft por fin nos ofreció la secuela de su original **Red Steel**, con el mismo formato de su predecesor: disparar un arma y pelear con la katana. En lo personal, no estoy de acuerdo con esa frase de que "las segundas partes nunca fueron buenas", para el caso de **Red Steel 2**, indudablemente se superó en relación con la primera parte.

Seis son multitud

Uno de estos cambios radica en que podías enfrentar a más enemigos al mismo tiempo (seis); aunque las tandas de maleantes puedan llegar a veinte, sólo te encargarás de seis a la vez, mientras los otros "ponen su ficha", curioso, ¿no? Conforme vas avanzando en la historia podrás ir mejorando tus habilidades, conseguir nuevas técnicas, armaduras y armas, lo cual le da un estilo más personalizado.

El que pega primero...

Este título es notable por haber sido de los primeros (junto con **Wii Sports Resort**) en usar el Wii Motion Plus, lo que ayudó enormemente a la experiencia en cuanto a los movimientos, pues al ser más precisos ya no te peleabas tanto tratando de dar espadazos a lo loco y así lograbas tener una mejor estrategia de ataque.

Era posible con algo de práctica desviar las balas de los enemigos con tu espada, como si fueras **Deadpool**; el problema era que los malos también podían hacer lo mismo, y eso era muy peligroso.

No tan sanguinario

Otro cambio interesante es que en este juego se usaron gráficos *cel-shaded*, a diferencia de su predecesor, que era mucho más realista. Curiosamente, se podría esperar que siendo una secuela los elementos se duplicaran, como la cantidad de violencia, sangre y demás. Pero esto no pasó en **Red Steel 2**, pese a que es más intensa en cuanto a *gameplay*, no tiene exceso de sangre, haciéndolo más apto para jugadores un poco más jóvenes.

Cuando acabas con un enemigo, éste se desvanece en una nube de humo, en lugar de tener una muerte explícita, como pasaba en el primero. No es que este giro sea malo, pero sí demuestra que no es necesaria la sangre.



Sangre animada
Lenguaje moderado
Temas sugestivos moderados
Violencia

La secuela mejoró en todos los aspectos, sobre todo en el uso del Wii Motion Plus

Red Steel 3
De existir, ¿cómo sería esta nueva entrega en el Wii U?

Nuevo héroe
Si hubo un cambio tan radical entre los dos primeros, definitivamente nos gustaría un nuevo protagonista.

Más armamento
Aprovechar el recurso del GamePad del Wii U Game Pad para incorporar nuevas armas, como las estrellas en **Takamaru's Ninja Castle**.

Otro escenario
Al haber un nuevo héroe, definitivamente sería genial tener un nuevo ambiente.

Cambio en el diseño
Ya vimos dos tipos de estilo en los gráficos de ambas entregas. La pregunta es: ¿cuál [illegible] para [illegible] ¿[illegible] realista o el *cel-shaded*?

Regreso del *multiplayer*
¡Vaya que este modo nos hizo falta en la segunda entrega! Por esta razón, si el tercer **Red Steel** no lo tiene, será muy molesto para los fans.

Sigue a Panteón en
@PanteonCN

Ese lejano viejo Oeste
Creíste que no iba a mencionar que el juego incorporó elementos del viejo Oeste, ¿verdad?, pues no es así. Y créeme que aunque fue raro, considero el cambio como una estrategia inteligente; si hubiéramos visto otra historia de mafia y rescate, tendríamos algo muy similar al primero. Este detalle le dio cierta frescura que hace falta en franquicias que ofrecen lo mismo.

Aventura en solitario
No todo puede ser felicidad, y en **Red Steel 2** pese a que era un juego superior en casi todos los aspectos en relación con el primero, se eliminó por completo el modo *multiplayer*. Ubisoft prefirió enfocarse en ofrecer una mejor experiencia para un jugador y no incluir un multijugador con poca calidad, lo cual consideramos algo lógico, pero arriesgado por la respuesta de los fans.



▶ La combinación de armamento fue definitiva para su éxito.



Veredicto
ACEPTABLE

Puedo concluir que a pesar de que RS tiene el pretexto de haber sido de los primeros juegos en Wii, y que ofrece ciertas bondades, no es un juego obligatorio para tener en tu colección. Hablando de RS 2, puedo recomendarlo sin problemas, pues tiene muchas mejoras en cuanto a su predecesor, y en general el gameplay es de los mejores en un FPS.

ENTRETENIMiiENTO

por Hugo Hernández

▶ La altura de **Ralph** es de 2.75 metros y pesa 291 kilos.

¡*Feedback time*! Síganme en Twitter: @HugoHernandezB

NUEVA SECCIÓN

[illegible]

Wreck-it Ralph

Un deleite visual para todos los fans de los videojuegos



◀ 120501 es *Hi-Score* del juego; también es el nacimiento de W. Disney.



◀ La cantidad de personajes viajantes en Video Central es: 1,200.



▶ La máxima cantidad de bichos (Cybugs) en pantalla es de 190,000.



- Título en español
Ralph, el Demoledor
- Dirigida
Rich Moore
- Producida
Clark Spencer
- Música original
Henry Jackman
- País
Estados Unidos
- Año
2012
- Compañía
Walt Disney Animation Studios

Ralph es el antagonista del juego ochentero **Fix-it Felix Jr.** (cualquier parecido entre **Donkey** y **Jumpman** es mera coincidencia), quien luego de 30 años demoliendo un edificio y dormir en el mismo basurero siente los estragos de la rutina y su trabajo ya no lo satisface, por lo que cae en una crisis existencial, preguntándose si hay más cosas en la vida que destruir objetos. Una noche, **Ralph** desde su ermitaña lejanía observa cómo festejan a **Félix**, el héroe de su juego, por lo que empieza a cuestionarse sobre si él no es digno de algo así, de ganarse el respeto, encontrar amigos, de ser feliz. Crudo, ¿verdad? Armándose de valor, decide ver qué ocurre en el Penthouse del edificio: la fiesta de 30 aniversario de **Fix-it Felix Jr.**, a la que no fue invitado por ser el villano. Todos juzgaban y rechazaban a **Ralph** sin conocerlo, por ello decide demostrarles que no por ser el villano quiere decir que no pueda cambiar y ganarse el respeto de los demás. Sin embargo, para lograrlo necesita ganar una medalla. Pensando en cómo obtenerla, recorre los rincones de Video Central, cuando se encuentra a un soldado de **Hero's Duty** quien le dice: "Tanto trabajo para una simple medalla" ¿Alguien dijo medalla...?

Justo allí da inicio la emotiva travesía de **Ralph** por conseguir ese cambio en su vida que tanto necesita, cruzando por diferentes videojuegos y provocando conflictos en otros tantos. Pronto, el gigante demoledor conocerá a la ruda y sexy sargento **Calhoun**, quien saldrá de su videojuego para evitar una catástrofe en **Sugar Rush** (juego de carreras tipo **Mario Kart**), videojuego en donde **Ralph** conocerá a **Vanellope Von Schweetz**, una niña rebelde con quien formará una amistad entrañable. Pero algo sombrío les aguarda en ese mundo de dulces y chocolate. Un misterioso ser tratará a toda costa evitar que la pequeña niña, a quien llama un simple *Bug*, participe en las carreras, al mismo tiempo que intentará borrarla de todo el sistema. ¿Cuáles serán sus motivos? ¡Chécala! Es un *must-have* para todo videojugador.

Ralph busca ser reconocido como héroe, aunque vaya en contra de su naturaleza de villano



▲ Al grito de "¡Voy a demolerlo!" destruye todo a su paso.

La trayectoria de Rich Moore

Destacado en series de televisión, ahora se enfrenta al séptimo arte

1 **The Simpson**

2 **The Critic**

3 **Futurama**

4 **Drawn Toghether**

5 **Sit Down Shut Up**

6 **Wreck-it Ralph**

Cuatro mundos de juego

Wreck-it Ralph tiene un sinfín de referencias a videojuegos, por lo cual seguramente entenderás todos los chistes y detalles. Aunque eso sí, alguien que esté alienado de este entretenido mundo interactivo pase por alto y hasta piense ¿y este loco de qué se ríe?

En total se recrearon cuatro mundos principales: el mundo de 8 bits que da vida a la Arcadia **Fix-it Felix Jr**. El segundo que vemos es **Grand Central**, una estación de trenes que sirve como punto de reunión y traslado para que los personajes crucen de un lugar a otro. También encontramos el mundo futurista **Hero's Duty**, inspirado en los juegos de acción en primera persona tipo **Call of Duty**; y claro, el colorido y dulcificado **Sugar Rush**, en donde la mayor parte de la acción tomará lugar. Allí todo se vive y respira a través de las carreras en *Go-Karts* hechos de galleta, caramelo y chocolate.

Cameos y participaciones

Durante la película verás a personajes como **Ryu**, **Ken**, **Zangief**, **Bowser**, **Kano**, **Dig Dug**, **Root Beer Tapper**, **Pooka**, **Fygar**, **Frogger**, **Peter Pepper**, **Dr. Eggman**, **Neff**, **Sonic**, **Chun-Li**, **Clyde** y muchos otros más. ¿A cuántos identificaste? Ahora bien, te recomiendo que veas esta película en inglés ya que muchos de los actores de doblaje de los videojuegos también prestaron su voz para la película, dando más congruencia e identidad al filme. Y claro, coincido con muchos, ¿**Chilindrina** (Ma. Antonieta de las Nieves) doblando a **Vanellope** en español? Ese fue uno de los errores más serios que le noté, pues ya la voz no le da para mucho e inmediatamente se nota la edad, siendo incongruente con la imagen de **Vanellope**.



▼ El Club de los villanos. ¿A cuántos puedes reconocer?

¿Game Over?

Para nada. De hecho, Rich Moore ya ha dejado ver que está interesado en desarrollar ideas para la secuela y le interesaría agregar personajes de juegos en línea, así como abarcar franquicias más recientes. ¿Qué opinas?

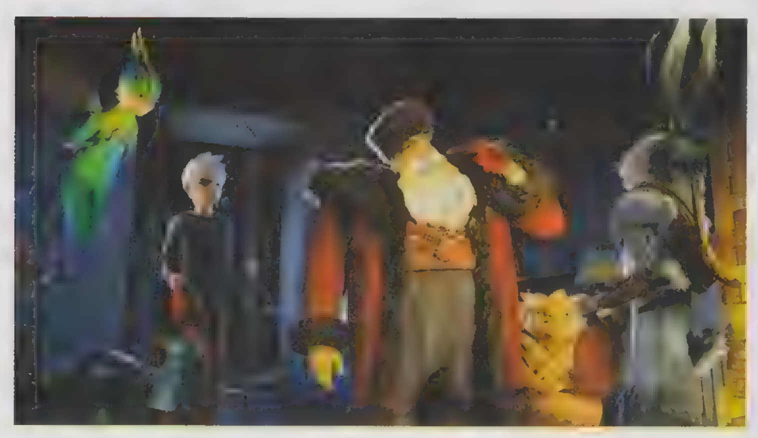


Rise of the Guardians



Las leyendas se únen para salvar a los niños de una gran amenaza

INFO • Título en español **El origen de los Guardianes** • Dirige **Peter Ramsey** • País **Estados Unidos** • Año **2012**



▲ La película está basada en los libros **The Guardians of Childhood**, de William Joyce.



▲ La música quedó a cargo de Alexandre Desplant (**Fantastic Mr. Fox**, **The King's Speach**).

Como festejo navideño, la compañía DreamWorks nos trae una historia que sale de lo tradicional para llevarnos a vivir una aventura extraordinaria. El argumento advierte sobre un espíritu maligno que planea robar los sueños de los niños, como método para dominar al mundo y, de paso, aniquilar a **Los Guardianes**. Así que ellos deberán reagruparse y preparar el contraataque. El equipo lo conforman: **Santa Claus** (Alec Baldwin), el **Conejo de Pascua** (Hugh Jackman), el **Hada de los Dientes** (Isla Fisher) y el **Sandman**.

El nuevo recluta

Para lograr su objetivo, necesitan la ayuda de **Jack Frost** (Chris Pine). Juntos desafiarán todo reto y emprenderán una espectacular misión que los llevará a través de los blancos parajes del Polo Norte, las calles de Shangái o un pequeño pueblo en Nueva Inglaterra. ¡Únete a **los Guardianes** y salva al mundo en dos o tres dimensiones!

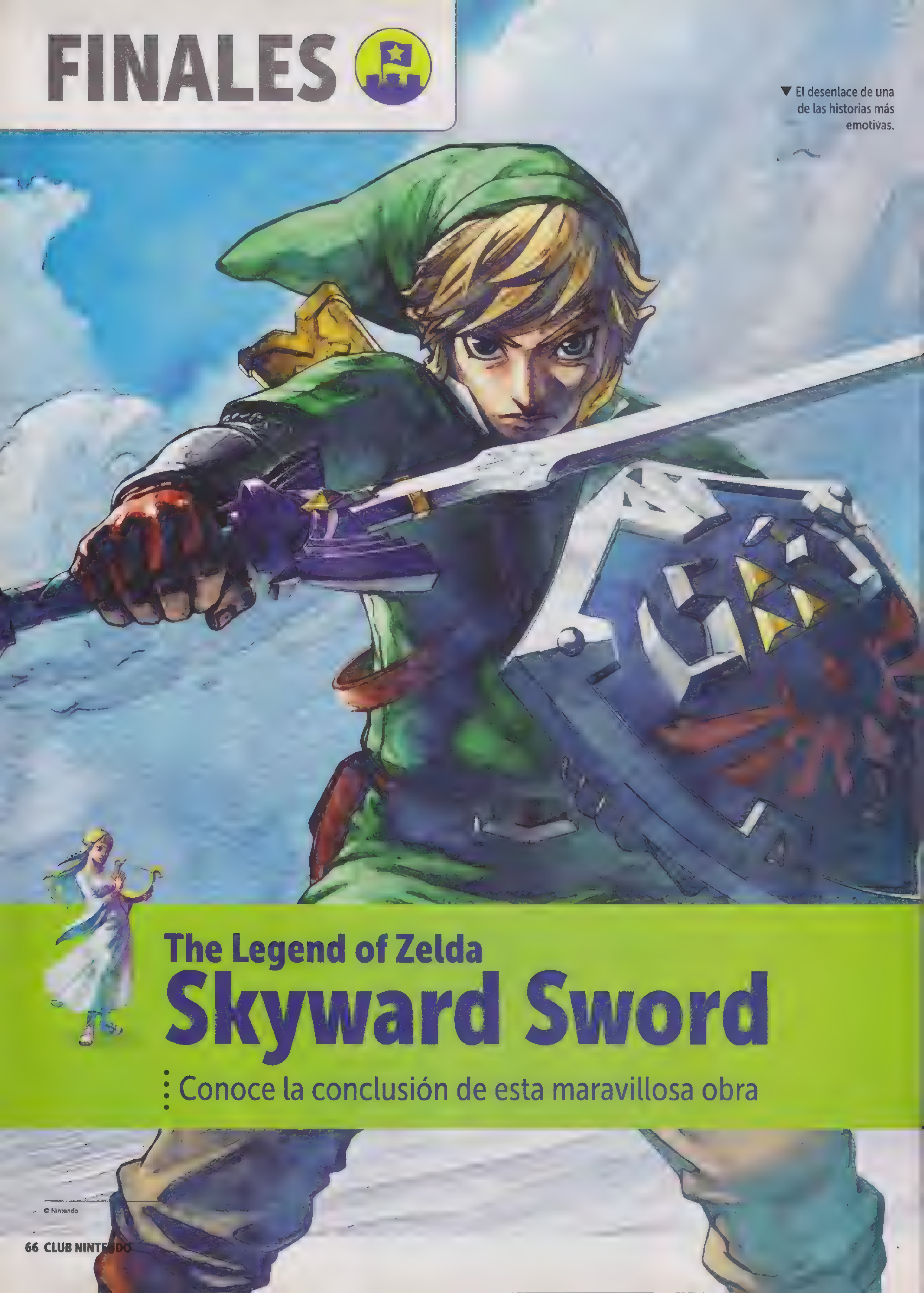






Lollipop Chainsaw

La divertida aventura de una porrista caza zombis



▼ El desenlace de una de las historias más emotivas.

The Legend of Zelda Skyward Sword

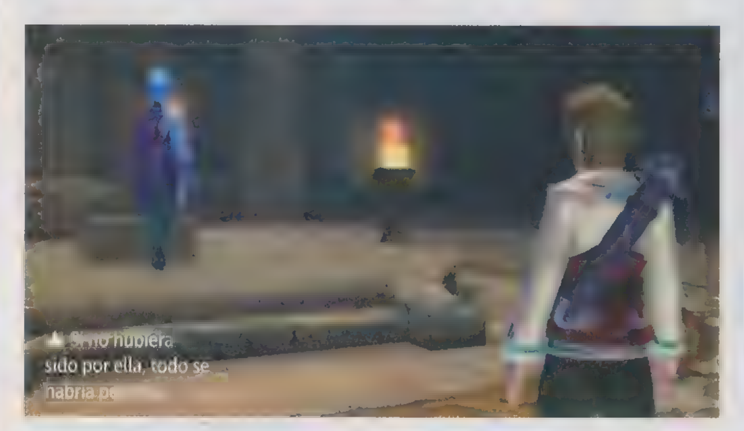
Conoce la conclusión de esta maravillosa obra



▲ En este momento el destino de Link quedó marcado.



▼ El comienzo de una jornada que nunca olvidarás



▲ Si no hubiera sido por ella, todo se habría pe

Todos podemos ser héroes, lo único que necesitamos es el valor para aceptarlo y enfrentarlo

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Aventura
•Jugadores
1
• Año
2011



The Legend of Zelda Skyward Sword es una de las obras más increíbles de la pasada generación de consolas, Nintendo llevó al Wii al límite de sus capacidades para ofrecernos una aventura mágica no sólo por su argumento, sino también porque es capaz de demostrarnos que mientras haya determinación, nada en la vida es imposible y no debemos rendirnos en ningún momento.

Todo comienza en Skyloft, una tranquila isla en el cielo, donde nace nuestro héroe, **Link**, quien gusta de dormir hasta tarde... o bueno, hasta que su gran amiga lo va a despertar cada día, **Zelda**.

De este modo, transcurre su vida, tranquila, hasta que cerca del festival del pueblo **Zelda** es secuestrado por una criatura horrible. Su padre se consterna, la única esperanza es **Link**. Él debe aceptar su destino y buscar a su amiga en las tierras bajas, donde lo ayudará **Fay**, un espíritu que lo acompañará en su camino, alertándolo de peligros y recordándole su deber como elegido de los dioses. Es un camino largo, ya que no se enfrenta a un enemigo común y corriente, sino a la representación del mal en persona, así que necesita un arma especial, una espada que pueda enfrentar cualquier adversidad, pero para forjarla necesita recorrer varios templos ubicados en las tierras bajas.

Al final, cuando por fin logra dar vida a la espada, se da cuenta de que no es un arma cualquiera, es nada menos que la Master Sword. Sí, la legendaria espada de la serie es creada en este capítulo, por lo que ahora muchos misterios se aclaran.

Todo parece ir mejor que nunca hasta que se encuentra a **Zelda** en uno de los templos... Él está contento, piensa que ahora es momento de regresar a casa y ser felices, pero no sabe que **Zelda** es en realidad una diosa, cuya misión es proteger a Skyloft, incluso con su propia vida, ya que ahora que el mal está por cubrir todo el mundo, ella debe usar su energía para impedirlo. El único problema es que para ello debe entrar en un profundo sueño, del cual sólo podrá despertar si **Link** logra derrotar al **Heraldo**, como se le conoce a este ser de maldad que amenaza la vida.

Zelda pide a **Link** que luche con todas sus fuerzas, y con lágrimas en los ojos le recuerda cuando todas las mañanas lo despertaba para disfrutar juntos un nuevo día... porque ahora ha llegado su turno, **Link** debe prometer que despertará a **Zelda** y todo será felicidad.

Sin duda, uno de los momentos más emotivos no sólo de este juego, sino de toda la serie. Ahora sólo queda tomar valor, recordar los buenos tiemòs que pasaron juntos y enfocarse en la batalla final, la cual se espera complicada, sobre todo porque el **Heraldo** no estará solo, cuenta con cientos de pequeños demonios que intentarán impedir la entrada a su dimensión... pero el amor y la amistad son las armas más fuertes que existen, y **Link** logra vencer y ponerse mano a mano con su rival, todo está por terminar.

◀ El mal jamás logrará vencer mientras existan héroes que lo enfrenten.

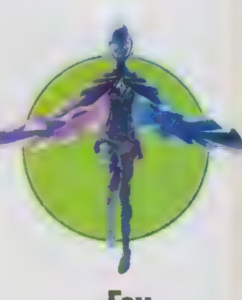
▼ El momento de la batalla final. Link lucha con el corazón.

▲ Aquí comenzó la maldición que ha perseguido a Link.

El destino podrá estar marcado, pero nosotros elegimos cómo vivirlo y enfrentarlo

La batalla final

Como se esperaba, el enfrentamiento contra el **Heraldo** es difícil, el ambiente no ayuda en lo más mínimo, pero con gran determinación **Link** logra conectar el golpe final. Mata a su enemigo y **Zelda** está a salvo... sin embargo, no todo es felicidad, ya que antes de morir el **Heraldo** recuerda a **Link** que la suya será una lucha eterna, no importa cuántas veces deba regresar, se volverán a ver las caras... una amenaza que no se debe tomar a la ligera. De regreso a las tierras bajas, **Link** se encuentra con **Zelda**, ha despertado, cumplió su promesa, pero ahora viene una de las partes más difíciles para nuestro joven héroe, debe despedirse de **Fay**, su guía, su amiga... Le recuerda que su misión ha terminado y ahora ella debe dormir en el interior de la espada, dejando la posibilidad de un próximo encuentro en otra vida... Líneas que llegan al corazón, sobre todo porque al final **Fay** agradece a **Link** por la aventura, un gesto que habla del gran vínculo que nació entre ambos al vivir esta gran jornada. Ahora la Master Sword está esperando por un nuevo héroe, quien tal vez nunca sepa que un espíritu lo acompañará a cada paso que de... después de terminar esta gran obra, toda la cronología de **Zelda** toma sentido, ahora jugamos los títulos pasados desde otra perspectiva, sabemos la responsabilidad que tenemos al tener en nuestra mano la Master Sword o el Escudo de Hyrule.



Fay

No importaba que tan difícil fuera la situación, Fay jamás te dejaría solo.



▶En el cielo, el aire siempre será puro... como la amistad.

Game Over

Sin duda, es uno de los finales más emotivos que existen para un juego de Wii. Simplemente, es brillante y espectacular.


DIVERSIÓN
EXTRA GRANDE
CON
MARIO™
EN
NINTENDO 3DS XL
MARIO KART 7
New SUPER MARIO BROS. 2
PAPER MARIO
NINTENDO 3DS
El juego y la consola se venden por separado.
Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.
Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo trademarks are properties of Nintendo. © 2012 Nintendo.
SOLO PARA NINTENDO 3DS



▶ Una gran sorpresa llega a toda velocidad.

Bienvenidos sean una vez más a Vistazo a Japón, en esta ocasión les platicaremos de una gran serie de animación.

FLCL フリクリ

Una obra maestra de GAINAX que ha obtenido un lugar en la historia del anime.



▲ La mayoría del tiempo **Mamimi** juega en su teléfono celular.



▼A pesar de ser una chica mayor, actúa como una niña.

Si hacemos referencia a las mejores casas productoras de anime, sin duda una de las que ocuparía los primeros puestos sería GAINAX, en la que siempre se han preocupado por ofrecer algo más que una historia simple con grandes efectos visuales. Realmente, intentan impactar en nuestra vida para que podamos valorar todo lo que tenemos alrededor.

Aquí no pasa nada

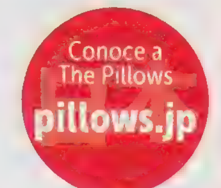
FLCL es un anime que se comenzó a transmitir en el 2000, colocándose como una de las más vistas de aquel año, además de ser premiada en varias categorías, sobre todo su historia, la cual se desarrolla de manera rápida, en algunos momentos tienes que regresar un poco el video para poder asimilar lo que está ocurriendo. Ahí radica mucho de su magia y éxito.

Bien, comencemos a hablar del argumento de **FLCL**, que es donde estarán la mayoría de las dudas ya que, insistimos, es bastante extraño. En ocasiones simplemente no entenderán nada de lo que ocurre, pero no se preocupen, es normal. De hecho, es lo que quieren los creadores, que vayan uniendo las piezas poco a poco hasta encontrar respuestas y su propia conclusión de los hechos.

La vida es impredecible, nada es seguro, un día puedes estar en un sitio, feliz, y al siguiente vivir un drama... pero también la mejor de las sorpresas, algo que la cambie para siempre. Como le pasa a nuestro protagonista, un joven de nombre **Naota**, quien está aburrido, cada día es igual al anterior, no encuentra motivaciones para vivir. Todo lo que hace es pasar el tiempo con **Mamimi**, la novia de su hermano, que desde que se fue a Estados Unidos a jugar beisbol no hace otra cosa más que estar con **Naota**, en una actitud por cierto bastante sospechosa, ya que desde el primer minuto de la serie dan a entender que **Mamimi** desea algo más que una amistad con **Naota**, lo cual para él representa un grave conflicto debido a que representaría una traición a su hermano, quien ahora está lejos.

Cambio de vida

En una tarde en la que parecía que nada más iba a pasar, **Naota** y **Mamimi** platicaban de beisbol mientras caminaban a casa, cuando de pronto una motocicleta a toda velocidad golpea a **Naota**. La conducía una mujer de nombre **Haruko**, quien de inmediato comienza a ver qué le pasó al niño, **Mamimi** cree que está muerto. Pero no es así, sólo algo aturdido, así que para que salga de ese estado, **Haruko** sin pensarlo mucho le da un fuerte golpe con su guitarra en la cabeza... obviamente, con esto despierta. Al ver que todo está bien, **Haruko** se va y **Naota** y **Mamimi** siguen su camino, piensan que sólo se trata de una loca más en la ciudad, no le prestan mucha atención, sin darse cuenta de que ese hecho cambiará su vida para siempre. Es el comienzo de una nueva etapa que nadie se esperaba.



La vida siempre nos presenta sorpresas, algunas pueden cambiar nuetro destino.



▼ Una imagen clásica, **Naota** con **Mamimi** caminando por la calle.

Gainax

Un estudio que siempre se ha preocupado por ser diferente.

Evangelion

¿Qué podemos decir de esta serie que no hayamos dicho ya? Es la más grande creación en el anime en general, una obra que debes disfrutar.

Karekano

El amor también tiene sus complicaciones, como lo deja ver esta gran serie adaptación de GAINAX del famoso manga, que aun ahora es de los mas vendidos en todo Japón.

Gurren Lagann

Para muchos, al nivel de **Evangelion** en cuanto a su argumento, así de grande esta pieza clasica que GAINAX nos ha regalado, te vas a volver uno de sus seguidores.

"Onegai"
[illegible]



No terminan las sorpresas

De regreso a la monotonía... eso pensaba **Naota** cuando llega a su casa después de los extraños eventos que han pasado. Se dispone a cenar con su familia cuando de pronto... **Haruko**, la chica con quien tuvo el accidente, está en su casa, al parecer conoció a su papá y éste la ha invitado a vivir con ellos... Sí, es sumamente extraño pero así pasó, aunque todo tiene una verdadera intención, la de **Haruko**, estar cerca de **Naota**, y la del padre de **Naota**... estar cerca de **Haruko**, ya que le parece bastante atractiva.

Después de una larga discusión en la mesa respecto a dónde pasará la noche la invitada, **Naota** va a su cuarto, se encuentra cansado pero se da cuenta de que algo no está bien con el golpe que le han dado con la guitarra. Le produjo un "chichón" que no es normal, es demasiado grande, por lo que intenta ocultarlo tras un parche, él cree que luego de unos días se le quitará, que nadie lo va a notar, lo cual es cierto, nadie lo nota, excepto **Haruko**, quien luego de acompañarlo a su escuela le revela la verdad tras su herida.

Si crees que la serie es confusa, créenos, hasta ahora te hemos contado la parte digerible, pero viene lo complejo, así que pónganse cómodos y abran su mente. **Haruko** le retira la protección de la frenta a **Naota**, y ve que tiene algo como un cuerno, enorme, que después de otros golpes muestra su verdadera forma. Se trata de un robot cuyo rostro es una pantalla de televisión, el cual después de su aparición es esclavizado por **Haruko** para que realice las tareas domésticas: lavar, planchar; en fin. Pero eso no es lo raro, lo intrigante es ¿por qué le salió un robot de la frente?, pues es uno de los grandes misterios de la serie, que a lo largo de sus seis capítulos van explicando lentamente.

Es en este punto cuando muchos aficionados al anime deciden abortar la misión y mejor mirar hacia otro lado, pero lo cierto es que resulta un deleite.

Una nueva vida

Haruko representa un nuevo comienzo para Naota



▼ Aquí podemos ver a los tres personajes más unidos de la serie.

Como acostumbra GAINAX, intenta que los espectadores se identifiquen con los personajes mediante sus actitudes y problemas, para después ayudarlos a avanzar, a lograr superar sus retos. Esto es algo que se debe aplaudir.



▼ Mamimi no tiene preocupaciones en la vida... al menos eso cree.





▶Un atardecer siempre marca el comienzo de una nueva aventura.



▲ Al robot que sale de Naota lo ven como un dios.

Los conflictos en las relaciones personales serán uno de los temas a tocar en la serie

El robot, que llaman "Canti", aparece en ciertos momentos, cuando a otras personas les salen otras criaturas de la cabeza... bastante raro, pero así ocurre. Es entonces cuando se come a **Naota** para transformarse en un robot más poderoso, capaz de pelear contra quien sea, siempre apoyado por **Haruko** y su guitarra.

¿Qué está pasando?

Todo es muy raro, pero comienza a tomar sentido cuando te das cuenta de que una organización, Medical Mechanica, que se encuentra en el centro de la ciudad y tiene forma de plancha (sí, de plancha, como están las cosas en la trama, es de lo más normal que se ve), desea controlar a todas las personas de la ciudad para que actúen como autómatas, máquinas programadas para actuar sin reclamar en absoluto. Esto, obviamente, para que jamás se quejen de los planes de conquista mundial que tienen. **Haruko** y otra organización saben de esto, por lo que desean detener sus planes, al mismo tiempo que despiertan a el **Rey Pirata**, otro robot que sin problemas puede terminar con la organización en segundos, y que descansa dentro de Naota. Sólo él puede despertarlo, pero necesita paciencia, calma y mucha concentración.

En esta parte de la trama te das cuenta de que **Haruko** es realmente un extraterrestre que desea el poder del **Rey Pirata** sin importarle nada más, por lo que desata una batalla final contra Medical Mechanica en la que todo el futuro de la humanidad está en juego.

No vamos a contar el final, porque no lo entendimos, ja, ja, ja; es broma. Deben verlo por ustedes mismos, pocas veces se logra algo tan especial y enigmático como este final; nadie se espera lo que ocurre, es ahí donde destaca sobre otras obras.

FLCL es una gran historia de GAINAX, que nos deja claro que el estudio siempre será el que dicte el camino a seguir en el medio. A pesar de lo rápido que se desarrollan los hechos, tiene muchos mensajes ocultos en la personalidad de cada protagonista. Por ejemplo, **Momimi**, quien tras esa forma relajada de ser oculta miedo a la realidad, sabe que su novio la ha dejado, no quiere aceptarlo y ve en su pequeño hermano una manera de sustituirlo. Un dilema que, si bien pareciera raro, es muy común.

Les recomendamos bastante esta obra, quizá deban verla más de una ocasión para comprender todo. Bien vale la pena, la historia, música y personajes son simplemente asombrosos. No se arrepentirán de haberle dedicado tiempo.

Esperamos que hayan disfrutado de esta obra que seleccionamos para Un Vistazo a Japón. Recuerden que pueden hacernos comentarios y peticiones por correo electrónico, o bien mediante Twitter. Tomaremos en cuenta todas las opiniones, son muy importantes para nosotros.

Alta definición



Regresa el más grande



© Toei 2012

Una larga espera por fin ha terminado

La más grande aventura

Pasaron muchos años desde que vimos a **Goku** despedirse al final de **Dragon Ball GT**. Terminaba una etapa en el mundo del anime, y junto con él se iba parte de la niñez de millones de fanáticos que desde ese momento han esperado con ansias su regreso. Muchos dudaron de que ocurriría, pero por fortuna el mismo Akira Toriyama, creador de todo el universo **Dragon Ball,** lo ha confirmado: **Goku** y sus amigos estarán de regreso este mismo año.

Se trata de una nueva película situada en el contexto de **Dragon Ball Z**, que aparecerá en Japón en marzo de 2013, bajo el título **Dragon Ball Z: Battle of Gods**. No se han dado detalles del argumento, pero realmente es una gran noticia para todos los que esperábamos ver de nuevo a **Goku** en una batalla como hace varios años. Toriyama ha confirmado que veremos mucha acción al estilo clásico, así que es seguro que muchos de los que crecimos con este personaje derramemos algunas lágrimas por la nostalgia que nos generará este acontecimiento. No se sabe en qué fecha aparecerá en otros territorios, pero confiamos en que pronto se aclaren estos datos, sabemos que muchos están desesperados.

Visita
http://www.dragonball2013.com

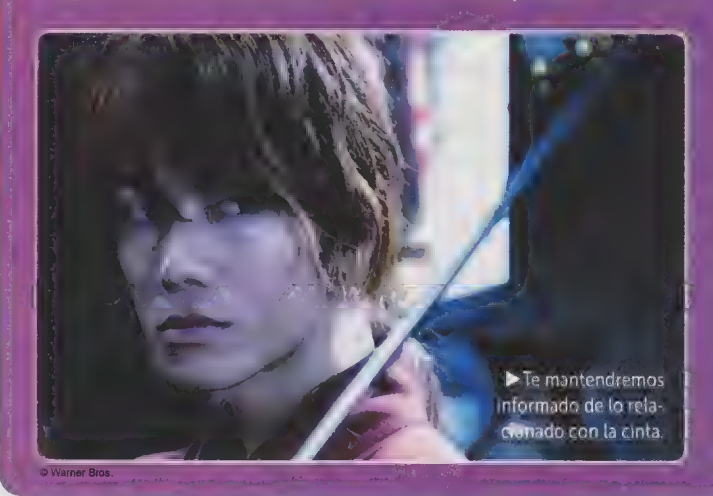
Prepárate a elevar tus manos al cielo... ¡Goku ha vuelto!



En corto
Bravely Default es uno de los juegos que están dando de que hablar en Japón. Una maravilla de Square Enix.

El samurái de la cruz

Después de muchos rumores se confirma nueva película



▶ Te mantendremos informado de lo relacionado con la cinta.

© Warner Bros.

Toma tu espada

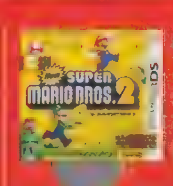
En los años noventa uno de los animes que más éxito tenía en todo el mundo era **Rurouni Kenshin**, que nos narraba [illegible] pronto aparecerá en los cines de todo el mundo. De confirmarse, sería todo un suceso.

Visita
[illegible]





Animal Crossing
[illegible]



NSMB2
[illegible]



Monster Hunter
[illegible]

▼ ¡Mario regresa a la acción en una aventura con su estilo clásico!

New Super Mario Bros. U

¡El *gameplay* que todos disfrutamos, ahora en alta definición!



¡Héroes al rescate!

Los hermanos **Mario** y los **Toads** tienen un nuevo aliado: ¡tú!

Mario
El icónico personaje nuevamente debe rescatar a la princesa **Peach**.

Luigi
Es el complemento perfecto para el equipo de valientes héroes.

Mii
¡Algunos modos de juego se podrán disfrutar con tu propio Mii!

Toads
Los honguitos también pueden usar todas las habilidades del juego.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Intelligent Systems
• Categoría
Plataformas
•Jugadores
1-5
• Nivel de reto
Medio

Mario y compañía están listos para la nueva aventura en HD, pero esto no significa que será un territorio ajeno, pues el modo de juego es muy parecido al tradicional desde hace décadas. Si jugaste los anteriores **New Super Mario Bros.**, te sentirás justo como en casa porque se conservan muchos de sus elementos en esta entrega, pero también hay cosas novedosas que debes tener en cuenta y conocer para que estés preparado para la acción. No olvides que puedes invitar a tus amigos a que compartan la experiencia y todos se enfrenten a **Bowser** y a sus malvados **Koopalings**.

Lo primero que debes saber es que todos los personajes se controlan de la misma forma; también, que puedes usar los ítems para transformarse y sacar provecho de las habilidades que los trajes les proporcionan. Cabe hacer notar que cuando juegas entre varios cada quien tiene su contador de vidas, por lo que debes cuidarlas mucho y no confiarte. Asimismo, aparecerán más ítems de las cajas para que tengan mayores oportunidades de tener cada quién sus trajes y estar mejor preparados para los combates. Pero si pierden al mismo tiempo, deberán comenzar la etapa de nuevo.

Jugar entre varios es más divertido, se pueden ayudar a pasar las escenas



▶ La bella **Peach** espera cautiva con los **Toads**.

▲ Es más divertido y fácil pasar las escenas cuando todos participan en la acción.



Violencia animada



▲ Las escenas tienen muchos ítems ocultos



▲ El traje de **Ice Mario** te permite detener a ciertos oponentes, aun a los jefes.



▲ Cuando tocas un enemigo en el mapa, comenzarás una batalla especial.

Usa tus habilidades

Los trajes que puedes usar son muy útiles al momento en que una etapa es sumamente difícil, pues te permiten derrotar a los enemigos de una forma más rápida, o bien poder alcanzar sitios que normalmente no podrías.

No olvides que dentro de cada etapa hay zonas ocultas a la vista; éstas pueden ser localizadas si revisas bien las paredes y sitios sospechosos, y bien vale la pena hacerlo, pues dentro hay ítems, monedas, vidas y otras cosas que te ayudarán a sobrevivir en cada uno de los mundos de este juego.

¡Ve por las monedas!

Al igual que en otras entregas, hay tres monedas estrella en cada una de las etapas; si las juntas todas, podrás obtener una estupenda recompensa al final del juego, así que no dejes de revisar cada lugar que te parezca interesante dentro de cada etapa, o podrías perderte no sólo de lo ítems, sino también de las monedas que te darán acceso a los últimos niveles de la aventura.

Por cierto, recuerda que puedes volver a entrar a los mundos y etapas que hayas visitado anteriormente, esto te ayudará sobremanera a conseguir vidas, trajes y recoger las monedas estrella que hayas olvidado. Si algo te falta, ¡no dudes en entrar nuevamente!



▲ Es posible rebotar en los peces para alcanzar monedas altas.



Modo Boost

¡Todos a jugar!

Cuatro personas pueden participar controlando a los personajes principales, y un quinto jugador puede usar el GamePad para ayudarlos poniendo bloques para evitar que caigan en un abismo o puedan alcanzar lugares inaccesibles.


Conoce a los enemigos
Las hordas de Bowser son vastas, he aquí unos ejemplos:
Thwomp
Waddlewing
Esta ardilla no parece dar muchos problemas, ¿pero qué tal usar sus habilidades en contra de los malos?
Nabbit
Este personaje se robará ítems de las casas hongo; si lo puedes capturar, recibirás un regalo especial.
Foo
Porcupuffer
Monty Mole
Sumo Bros.
Blooper Nani
Boss Sumo Bro.
Si quieres un buen reto, intenta vencer a este enemigo sin usar trajes. De otro modo, mejor usa a Ice Mario o Fire Mario.
Muncher
Piranha Plant

Transformaciones

Estos trajes te ayudarán a vencer a los enemigos

- Ice Mario
- Invincible Mario
- Propeller Mario
- Penguin Mario
- Fire Mario
- Mini Mario



▲ Ponte de acuerdo con tus amigos para que juntos tomen los ítems.



▲ No olvides que si uno muere, los demás pueden seguir peleando.

Jugando en equipo

Cuando más personas participen en un mismo juego, hay pros y contras pues aunque se pueden coordinar para poder tomar las monedas numeradas de forma más fácil y vencer a los enemigos grandes de manera más sencilla, también puede haber confusiones, especialmente si no aprenden a trabajar en equipo y permitir que los demás también tomen ítems y poderes. Antes de cada juego es necesario que se pongan reglas y que todos estén de acuerdo en lo que se va a hacer. Si logran una buena comunicación, los jefes serán pan comido y podrán avanzar mucho más rápido dentro de las escenas, lo cual les ahorrará mucho tiempo y podrán mejorar sus resultados. ¡Es hora de jugar cooperativamente!

◀ **Yoshi** regresa para ayudar a los héroes. ¡Sus habilidades son geniales!

▲ Usar sabiamente cada poder es vital para encontrar todos los ítems.

▲ Las habilidades de estos dinosaurios te ayudarán a pasar mejor las escenas.

Los Yoshis

Además de los trajes que te proveen de habilidades más allá de tus acciones normales, puedes tener la ayuda de la raza de dinosaurios que ha favorecido al plomero desde hace mucho tiempo.

El **Yoshi** verde se controla de manera similar a como se usaba en **Super Mario World**, pero aquí tiene otras habilidades que puedes aprovechar. No olvides que es capaz de comerse inclusive los proyectiles de los enemigos y que puedes usarlo para alcanzar zonas altas para alcanzar las monedas estrella y conseguir ítems variados.

Yoshis de colores

Adicionalmente al verde, hay tres **Yoshis** que te serán de gran ayuda para ciertas escenas dentro de los mundos. Todos pueden comerse a casi todos los enemigos, lo cual es bastante útil en las etapas llenas de malosos.

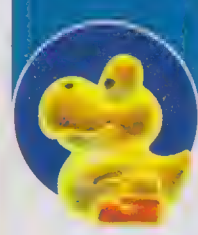
El azul puede lanzar burbujas que atrapan a los adversarios, y así obtener ítems variados de ellos.

El rosa se infla para que lo tomes y vueles como si fuera un globo. Esto es sumamente útil en áreas con abismos.

El amarillo sirve para iluminar las zonas oscuras en donde casi no ves los elementos en pantalla. Claro está que para usarlos debes presionar el botón R, o bien agitar el Remote.

No hay favorito

Cada uno de los **Yoshis** tiene sus habilidades especiales, así que no te dejes llevar por el color. Todos son importantes y útiles.





Usa a los Yoshis
(No olvides alimentarlos)

Recuerda que para que puedas tener los beneficios de estos simpáticos personajes es necesario que los encuentres en el mapa. Una vez que lo tengas podrás entrar a un mundo y hacer uso de sus habilidades especiales.

Los Koopalings

Ellos son los jefes de cada uno de los mundos

Morton Koopa Jr.

Con su martillo provocará temblores y te golpeará. Usa el traje de ardilla o de hielo.

Iggy Koopa

Éste es uno de los que usan las varas mágicas para atacar; no dudes, lánzale fuego rápidamente.

Roy Koopa

Su cañón le da la ventaja sobre los hermanos fontaneros. Procura usar el traje de hielo o ardilla.

Lemmy Koopa

Trata de quedarte muy arriba con el traje de ardilla para que esquives sus embestidas.

Wendy O. Koopa

Ella patina de un lado al otro y lanza aros de energía. Trata de saltarla y cáele en la cabeza.

Larry Koopa

Este peligroso jefe usará su magia para tratar de vencerte. Equipa el traje de ardilla.

Ludwig Von Koopa

Cuando veas que hace aparecer sus clones, ataca al que te lanza tres disparos, pues es el real.

Casas hongo

No dejes de visitarlas

Dentro de cada mundo encontrarás las casas hongo. Contienen items, vidas y monedas variadas, aunque deberás usar tu habilidad para obtener los premios y no irte con las manos vacías.



◀ Los enemigos serán más fáciles si llevas equipado el traje correcto.

Jefes

Los hijos de Bowser serán los guardianes de cada mundo y evitarán a toda costa que rescates a la princesa. Una vez que los derrotes podrás acabar con sus naves personalizadas, pero para ello es necesario que sepas estudiar bien su forma de atacarte y puedas contrarrestar sus poderes. En el cuadro de arriba te damos un tip para cada uno, pero depende de tu habilidad el salir victorioso de cada uno de esos combates tan intensos en contra de ellos.

Subjefes

Al igual que en entregas anteriores, hay fortalezas en donde enfrentarás a enemigos menores, pero cada uno tendrá una forma de atacar distinta, así que te recomendamos que antes que nada te pongas tu mejor traje y explores bien cada una de las fortalezas para que llegues con todo con el subjefe. No olivdes que también hay puntos medios en estas etapas, ¡no dejes de pasar por ahí para que no inicies desde el principio nuevamente!

Cada uno de los jefes de este juego repite su patrón. Estúdialo y vencerás

▲ Los **Koopalings** se pueden vencer más fácilmente entre varios.

◀ **Bowser Jr.** aparecerá tres veces para retarte. ¡No lo subestimes!

▲ Para vencer a [illegible] grandote necesitarás [illegible] de toda tu habilidad.

Bowser Jr.

El más pequeño de los **Koopalings** es sin duda el más tenaz de ellos. En tres ocasiones distintas aparecerá a bordo de la nave principal de la flotilla de su padre dispuesto a vencerte.

Primero te atacará debajo del agua, así que deberás hacer que sus torpedos se vayan en su contra. Después aparecerá con unos guantes de boxeo en su nave; procura esquivar sus ataques con el traje de ardilla. Finalmente, hará una aparición final para ayudar a su progenitor justo después de que lo vences por primera ocasión.

Bowser

Finalmente, tendrás que lidiar con el mismísimo rey de los **Koopas**. En el primer encuentro deberás pasarte del otro lado para tirarlo a la lava, pero ten cuidado porque su hijo lo auxiliará,

Finalmente, **Kamek** lo hará gigante, así que tendrás que derribar a **Bowser Jr.**, quitarle su nave para alcanzar a su papá, y caerle encima varias veces hasta aniquilarlo. ¿Difícil? Si usas los trajes y el trabajo en equipo, no lo será.



¡Aún hay más!

El final sólo es el principio

¿Encontraste todas las monedas estrella? Si es así, obtendrás el acceso a un mundo especial en donde tu habilidad será puesta a prueba al máximo. Si tienes algún problema, no dejes de escribirnos. ¡Nunca te rindas!

por Juan Carlos García "Master"



Wii: La última historia

Recordemos juntos los mejores momentos de una consola que cambió la industria para siempre



◀ En **The Last Story**, cada personaje tiene un carácter distinto.



▲ La ciudad es inmensa, con muchos lugares para visitar.



▲ Puedes modificar la apariencia del protagonista.

Parece que fue ayer cuando aparecía el Wii en el mercado, esa mañana del 19 de noviembre de 2006 nadie que se haga llamar videojugador la podrá olvidar, no sólo por tratarse de una nueva consola de Nintendo, sino también porque representaba una promesa, un nuevo camino para disfrutar videojuegos, lo que nos llevó a todos a las tiendas en busca de una consola.

Basta mencionar que en muchas partes del mundo estaba agotada, para darse cuenta del éxito que tuvo en su lanzamiento. No por nada es el sistema más vendido de la pasada generación, pero no sólo representó un buen negocio para Nintendo y las compañías desarrolladoras, sino también para nosotros. Pero, bueno, se preguntarán: ¿por qué recordar una consola que ya no tiene juegos? Bien, la respuesta es larga, así que pónganse cómodos y disfrutemos juntos de estas páginas.

Al igual que ustedes, he pasado muchas horas últimamente jugando Wii U, es la nueva consola de Nintendo, y la emoción de probarla y disfrutarla no se puede ocultar, así que sin pensarlo inicié mi aventura en Wii U.

Todo iba bien hasta que la nostalgia me atrapó, miré hacia el lugar donde tengo mis juegos de Wii y vi que aún tenía asuntos pendientes con la consola, literalmente, **The Last Story**, el gran juego de Sakaguchi para Wii, por varias razones no había podido comenzarlo como debía, así que prendí mi viejo sistema e inicie nuestra última aventura, nuestra última historia.

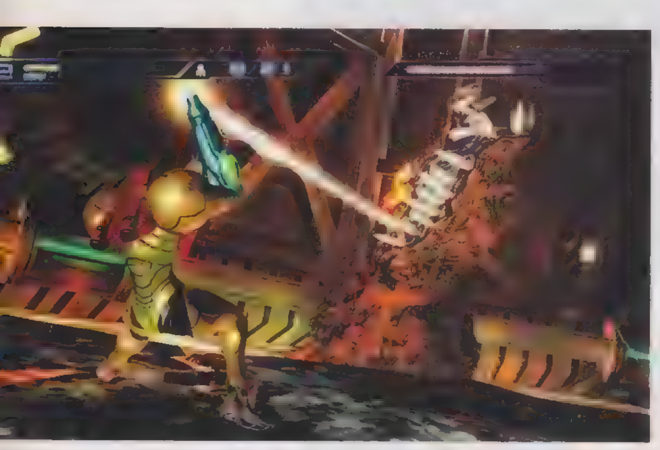
Bastaron 15 minutos de desarrollo para que apareciera el primer momento emotivo del juego, algunas batallas asombrosas y una narrativa increíble. Me perdí en el gran mundo que crearon para Wii, ésa es la magia de un videojuego; no importa cuántos años hayan pasado, si fue bueno, lo será siempre, logrando divertir y transmitir emociones a todos los que los juguemos.

Para Recordar



Wii Sports
El juego que venía con la nueva consola. Sin duda, representó un gran avance en deportes

El Wiimote nos mostró un nuevo mundo de posibilidades para disfrutar más de nuestros juegos



▲ Fueron dos maneras diferentes de tomar el control en esta gran obra.



▲ Cada Año Nuevo lo celebramos en nuestro Wii.



Con el paso del tiempo, los buenos amigos se vuelven parte de nuestra vida diara, como nuestro Wii

Recordar es vivir

Tras comenzar **The Last Story** me concentré en disfrutar cada segundo de juego, sabía que sería la última obra que jugaría en mi Wii... Pero después puse pausa y muchos recuerdos vinieron a mi mente, fue como regresar al pasado por unos minutos, viéndome a mí mismo solo y con mis amigos divirtiéndome como pocas veces con un control de Wii en las manos.

Nunca podré olvidar lo feliz que fui cuando jugué por primera vez **Metroid Prime 3**, usar las dos manos de **Samus** con el Wiimote y el Nunchuk fue algo espectacular. Realmente era como estar dentro de ese traje luchando contra los piratas espaciales para defender el universo... Después llegó otro juego, al que le tengo un gran cariño desde su primera entrega para Nintendo GameCube, me refiero a **Animal Crossing**.

Gracias a Wii ya podíamos visitar los pueblos de nuestros amigos en tiempo real, intercambiar objetos, frutas, jugar carreras, en fin. Todo dependía de nuestra creatividad, ver cuando llegaba un amigo a nuestro pueblo era muy emocionante, pero igualmente triste cuando decía adiós, sobre todo si era algún familiar, como en mi caso, que lo jugaba con mis sobrinos. Pero lo realmente padre de este título era la relajación que nos ofrecía, ya que podíamos salir a caminar por las calles del pueblo, comer una fruta y escuchar los sonidos del mar. Pero lo que no tenía comparación era asistir puntualmente cada sábado por la noche a la cafetería, donde nos encontraríamos con **K.K.** nuestro gran amigo que siempre estaba dispuesto a tocar una canción para nosotros mientras disfrutábamos de un café y nuestros pensamientos.

Uno de los mejores títulos que he jugado en mi vida salió para Wii, **Super Mario Galaxy**, una obra maestra del género de plataformas que dejó claro que el *gameplay* es lo importante, los gráficos en HD pueden esperar mientras existan este tipo de trabajos.



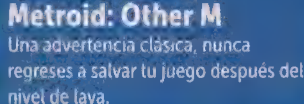
Obras para recordar

Cuatro juegos que debes tener en tu colección de Wii, joyas que te llevarán a mundos que de otra manera jamás conocerías.



Animal Crossing: City Folk

¿Alguna vez han visto al fantasma del pueblo? ¿No? Recórrelo de madrugada, te sorprenderás.



Metroid: Other M

Una advertencia clásica, nunca regreses a salvar tu juego después del nivel de lava.





Super Mario Galaxy

¿Quieres jugar con Luigi? Debes reunir todas las estrellas de cada mundo para hacerlo.

Tatsunoko VS. Capcom

Termina el juego con Roll para que escuches un tema exclusivo para este personaje en el final.



El género de peleas pasó grandes momentos con **Tatsunoko vs. Capcom**, en el que gracias al juego en línea las batallas tomaron otro nivel. Cómo olvidar las retas de madrugada con **The Conduit**, **GoldenEye 007** o **FIFA**, esos momentos en los que pensábamos que el camino hacia la meta en **Mario Kart Wii** estaba libre y de la nada una concha roja nos decía que nuestro destino por esa carrera sería el cuarto sitio. Esas cacerías nocturnas en **Monster Hunter Tri**, en las que con los amigos logramos terminar con un **Alatreon** cuando las esperanzas habían desaparecido gracias a un golpe, que más que una espada golpeaba toda la ilusión de un grupo de cazadores. Ese momento cuando terminas **TLOZ: Skyward Sword** y te das cuenta de que debes decir adiós a **Fay**, ves que el juego se ha terminado y lo único que piensas es contar tu gran aventura a todo mundo, compartir la vivencia que has tenido.

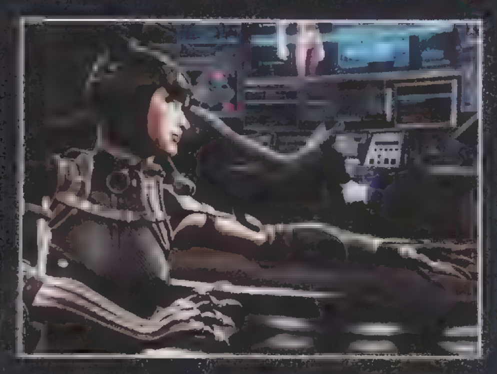
Sí, son muchos recuerdos, no sólo de las obras que jugamos, sino también de nuestra vida diaria, momentos felices, tristes, en los que siempre estuvo nuestro Wii ahí, ya sea para hacer más feliz cada instante o para animarnos en situaciones complicadas. Por eso hoy que muchos lo desconectamos de nuestra pantalla en la que estuvo durante seis años acompañándonos sólo podemos decir, ¡gracias! No es un adiós, nunca nos despedimos realmente de nuestras consolas, porque como buenos amigos sabemos que cuando las necesitemos, estarán ahí para nosotros, no importando la hora, siempre dispuestas a recordar viejas tardes de gloria...

Espero que hayan disfrutado de Uno con el Control, recuerden que pueden escribirme a juang@revistaclubnintendo.com, o bien seguirme en Twitter, donde me encuentran como @MasterKiraCN. Atenderé todas sus dudas y comentarios con gusto. Disfruten de este mes, y recuerden hacer su carta a los Reyes Magos el cinco de enero.



▲ Los mundos de ésta obra son espectaculares.

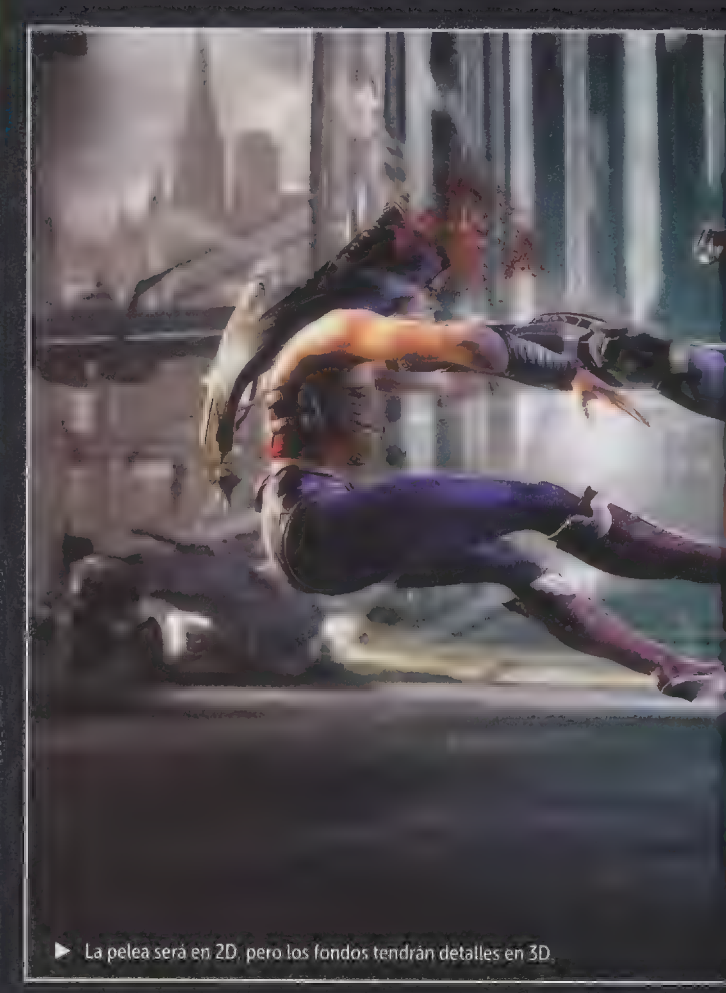
PREVIEW



▶ No te dejes llevar por su *look* de linda gatita.

▼ Poderes o tecnología, ¿qué prefieres?

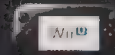




▶ La pelea será en 2D, pero los fondos tendrán detalles en 3D.

Injustice God Among Us

La guerra de superpoderes ¡ha empezado!



• Compañía
Warner Bros. Interactive Entertainment
• Desarrollador
NetherRealm Studios
•Categoría
Acción
•Jugadores
1-2
•Opinamos
Si se juega como se ve, podría tener futuro.



Evaluación pendiente

Fans de los héroes y villanos de DC Comics, ¡regocíjense! En unos meses estará disponible **Injustice God Among Us**, un juego que pretende llevar al máximo nivel los espectaculares combates cuerpo a cuerpo con personajes como: **Batman**, **Superman**, **Wonder Woman**, **Green Lantern**, **The Joker**, **Flash**, **Catwoman**, **Green Arrow**, **Harley Quinn** y muchos otros más.

Como podrás ver, el concepto es realmente apegado a la línea de **Mortal Kombat**, y no es la primera ocasión que ocurre. Si recuerdas, hace unos años se distribuyó **Mortal Kombat VS DC Universe**... que la verdad fue un desastre y no tuvo mayor trascendencia. Así que esperemos que esta ocasión, bajo el desarrollo de NetherRealm Studios (quienes ya han trabajado anteriormente con la franquicia **MK**), se les dé el honor que merecen a los personajes icónicos de DC.

Lucha en dos dimensiones

La acción se lleva a cabo en un campo en 2D (al estilo clásico, pero con fondos y detalles que resaltarán el potencial de Wii U), combatiendo en batallas individuales hasta que vacíes las dos barras de energía de tu oponente. Cada héroe o villano contará con poderes únicos que realmente son simples de activar, pues se optó por un sistema de botones simplificado, que da oportunidad a que más jugadores disfruten de esta experiencia.

Tipos de gladiadores

Al momento de seleccionar a tu personaje toma en cuenta el tipo o categoría a la que pertenece. Es decir, existen los que se enfocan en poderes y quienes basan su ataque en *gadgets*. Claros ejemplo son **Batman** y **Superman**, en este caso el murciélago hará uso de toda la tecnología de Industrias Wayne para tratar de seguir adelante, mientras que el hijo pródigo de Kripton no dudará en cargar su energía con el Sol para hacer derroche de sus múltiples poderes, como su supervelocidad o fuerza. En cuanto a la historia aún no se ha dicho más que se ubica en un plano apocalíptico, donde la línea del bien y el mal se han vuelto imperceptible. ¡Habrá que ver el resultado final!

Checa este video en nuestro canal
youtube/ RevistaCN

◀ Green Arrow acaba de estrenar serie de TV. ¿Ya la vieron?

¿Por qué no juegas?

Wii

Mortal Kombat Armageddon
El sanguinario combate también se vive en Wii.

Ed Boon, desarrollador de Mortal Kombat, también colabora en Injustice

Fecha de lanzamiento
Abril 2013


▲ No todo en la vida es trabajo, puedes tomar unas vacaciones.


▲ Tendrás cientos de servicios en tu pueblo.

Fantasy Life

Conoce la verdadera felicidad y vive tu destino



• Compañía
Level-5
• Desarrollador
Brownie Brown
• Categoría
RPG Simulación
• Jugadores
1
• Opinamos
Será un buen simulador.

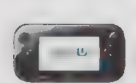
Antes los simuladores de vida eran aburridos, sobre todo en PC. Ver a un personaje interactuando con otros mientras sólo éramos espectadores no era divertido, pero ahora eso cambia con **Fantasy Life**, una divertida propuesta que estará disponible este año en Japón para competir con **Animal Crossing**. La verdad es que aunque toma muchos conceptos de la obra de Nintendo, sus personajes tienen un carisma muy especial, sin mencionar que puedes editarlos como lo desees, logrando que te identifiques plenamente. Los gráficos lucen de maravilla, además de que tendrá varias actividades para que no te aburras, lo único negativo es que su fecha para América aún no está confirmada, habrá que esperar.



Fecha de lanzamiento
Pendiente

▲ Prepárate para conquistar nuevos territorios.

Monster Hunter 3 Ultimate



• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Acción
•Jugadores
1-4
•Opinamos
Juégalo un día, vívelo el resto de tu vida.



Sangre, humor crudo, violencia de fantasía.

Nuevos desafíos llegarán en marzo

Con **Monster Hunter**, Capcom brindó una experiencia interactiva sensacional para los jugadores. No se trata sólo de ir a un mapa abierto y patearle el trasero a diversas criaturas que parecen extraídas de **Jurassic Park** (aunque es muy divertido hacerlo), sino que se vuelve una experiencia como pocas al momento de conectarte al juego en línea y participar en misiones en conjunto con tus amigos, coordinándose a través de distintas acciones rápidas del GamePad, o mediante el *chat* de voz para una mejor organización.

Básicamente, **Monster Hunter Ultimate** es una actualización de lo que quizá ya viste en la edición de Wii, sólo que ya podrás disfrutar de los escenarios y personajes en completa alta definición. Y claro, el desafío será mucho mayor al encontrar nuevas subespecies de **Rathian**, **Lagiacrus**, **Ceadeus** y más, así como otros nuevos como **Bracchidios**, el coloso que enfrentarás en el volcán y quien seguramente ubicas por ser el enemigo final de la versión **Monster Hunter 3G** que salió en Japón para Nintendo 3DS. Cada uno de ellos te dará la oportunidad de generar nuevas armas y armaduras, por lo que la acción se volverá más intensa mientras recorres los distintos territorios en busca de elementos para forjar tu equipo en la tienda del herrero.

¿Estás listo para migrar a alta definición?



▲ Cada escenario cuenta con elementos distintos, como arena, nieve o agua.



▲ Procura utilizar armas que te den habilidades adicionales.



▲ Hasta cuatro jugadores podrán enfrentar el reto de la cacería.

Conoce a tus aliados

¿Te acuerdas de **Cha-Cha**, un valiente **Shakalaka** que te ayudaba en varias de las misiones de la aldea (*offline*)? Pues como ahora el reto es mucho mayor, un nuevo guerrero de nombre **Kayanba** se unirá a tu equipo. Cada uno de estos pequeños cazadores tendrá habilidades especiales que necesitas aprovechar para salir triunfante en las misiones, aprovéchalas al máximo.

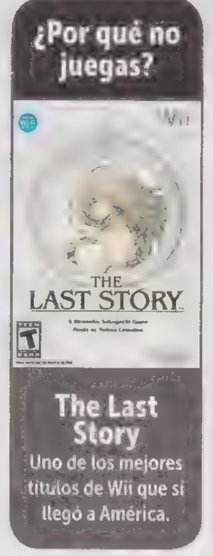
Interacción Wii U + N3DS

Uno de los puntos más atractivos para esta edición es la posibilidad de interactuar entre la consola casera y el portátil. De esta forma, en el N3DS podrás pasar todas las misiones que quieras y obtener recursos para luego enviar tus progresos al Wii U y continuar tu cacería junto con tus amigos en el modo *online*.

Por desgracia, Capcom ya hizo oficial que en el portátil, no es posible jugar en Internet, pero sí se permite ir una misión mientras un jugador usa el Wii U y el resto del grupo N3DS, siempre y cuando estén en la misma habitación. En cuanto al uso del GamePad, te dará acceso rápido a tus ítems, mapa y objetivos de la misión, ya sea que lo utilices como control principal o secundario (conectando un Wii U Controller Pro). Por si te preguntabas, no, no podrás jugar directo en el GamePad para evitar el uso de la TV, eso hubiera sido genial para participar en modo cooperativo como ocurre en **Call of Duty: Black Ops II**, ¿no creen?

Fecha de lanzamiento
Marzo 2013

¿Por qué no juegas?



The Last Story
Uno de los mejores títulos de Wii que sí llegó a América.

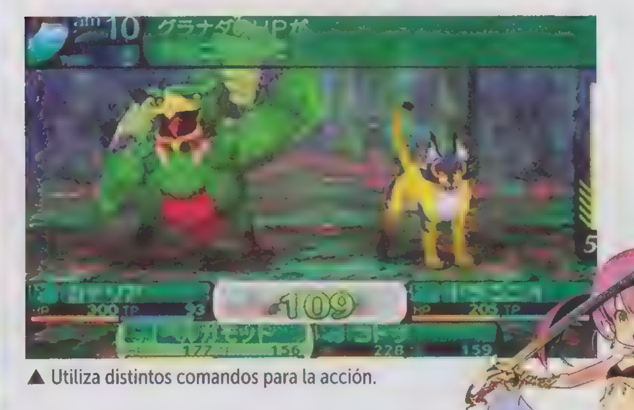
Cooperación, la clave del éxito



◀ Los escenarios cuentan con múltiples detalles estéticos.



▲ Ten cuidado. ¡Las criaturas están listas para atacar!



▲ Utiliza distintos comandos para la acción.

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan



- Compañía
Atlus
- Desarrollador
Atlus
- Categoría
Estrategia/acción/RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Un título que se vuelve divertido con el paso del tiempo.



El laberinto Yggdrasil saltará ante tus ojos

Muchos podrían pensar que Atlus es un desarrollador de bajo perfil, pero la verdad es que, muy a su estilo, ha logrado colocar grandes éxitos en los últimos años, de entre los más destacables tenemos la serie **Shin Megami Tensei**, así como **Code of Princess** y **Trine 2**, y en esta ocasión nos presentan la cuarta entrega de otro de sus épicos títulos que han logrado grata aceptación en el mercado nipón. Se trata de **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**, el cual marca el brinco de Nintendo DS a N3DS, dotando de elementos audiovisuales de mayor calidad, como los enemigos realizados a través de polígonos y toda una serie de acciones que se planearon en específico para aprovechar a detalle el poder del portátil 3D. Tal como ocurrió en las entregas anteriores, aquí debes explorar múltiples escenarios que contarán con su propia flora y fauna, utilizando el *Stylus* en la pantalla táctil para trazar su ruta a través de los diferentes mapas. Como característica adicional, el juego presenta elementos que harán que cada aventura sea distinta, pues los enemigos, retos y recompensas serán modificadas a través del sistema de personalización. Por último, cuenta con una opción para jugadores casuales, así podrás medir tus desafíos y retos.

Fecha de lanzamiento
Febrero 2013

Nuevas habilidades para dominar



LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS

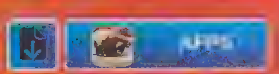


JUEGOS









MÚSICA

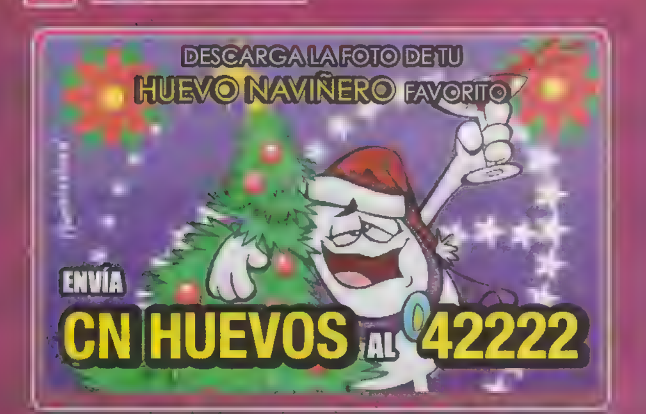






CLUBES

MÚSICA





By esmas móvil



Sonic & All-Stars Racing Transformed

Las espectaculares carreras de SEGA están de regreso con más poder en Wii U y N3DS



Rabbids Land

Las locas, locas, aventuras de estos conejos desquiciados siguen dando de que hablar.



◀ Descubre las odiseas de estos seres, ahora en Wii U.

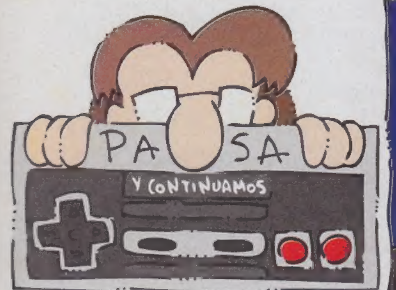
Trine 2: Director's Cut

Los efectos visuales lucen en cada momento



▲ La edición de Wii U contará con elementos adicionales que la harán única.

Trine 2 combina acción en sidescroll con *puzzle* y plataformas. Además, se incluye una opción para que puedas participar con otros jugadores a través de Internet o localmente. En nuestro próximo número te daremos todos los detalles.





TURRILANDIA


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo


CALLISTA
THE LAST STORY™

THE LAST STORY™



CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo